

BLACK/MATRIX

魔界之門完整劇情攻略集



背負著七項罪名的主人公們，
一起踏出了戰鬥的旅途.....

從戰術解說到地圖攻略，網羅所有B/M的秘密情報！

系統篇／3

故事	1
角色介紹	6
創作方法	9
概念畫面說明	10
角色能力說明	12
攻擊／戰鬥準備	14
移動／攻擊 (1)	16
移動／攻擊 (2)	18
魔法	20
道具／技能／機械型	22
詛咒／精靈魔法	24
戰鬥演練	26
戰鬥結果	28

第6章

越過塞里西那・塔西達之丘……

青森城	66	友情與被召喚者的軼事	70
弗拉沙尼馬魯魯魯戰	67	貝基魯德城	71
貝基魯德城	68		

第7章

所領平基之城

弗拉沙尼馬魯魯戰	72	弗拉沙尼馬魯魯戰 之一	75
弗拉沙尼馬魯魯戰	74	弗拉沙尼馬魯魯戰 之二	77

第8章

寂靜之地・諸谷

自己的敵人呢……	78	諸谷方面	84
白色野馬	80	寂靜無聲的後方	86
不確定的印象	82	瓦爾・地獄	88

第9章

復活的地獄

弗拉沙尼馬魯魯戰	90	弗拉沙尼馬魯魯戰 之一	96
弗拉沙尼馬魯魯戰	92	弗拉沙尼馬魯魯戰 之二	98
弗拉沙尼馬魯魯戰	94		

第10章

導向最終章……

弗拉沙尼馬魯魯戰	100	BLACK MATRIX	102
弗拉沙尼馬魯魯戰	103		
弗拉沙尼馬魯魯戰	104		

攻略篇／29

地圖的看法	30
-------	----

第1章

進入的房間裡有些什麼？	31	城鎮	33
迷宮地圖大綱	35		

第2章

科學科迷宮

雷布魯登登地	34	人獸地獄	36
迷宮	35		

第3章

太陽神殿

科學科迷宮	38	科學科迷宮	42
進入	39	進入迷宮	43
弗拉沙尼馬魯魯戰	40	太陽神之神	44
弗拉沙尼馬魯魯戰	41		

第4章

弗拉沙尼馬魯魯戰

弗拉沙尼馬魯魯戰	46	弗拉沙尼馬魯魯戰	52
弗拉沙尼馬魯魯戰	48	弗拉沙尼馬魯魯戰	53
弗拉沙尼馬魯魯戰	50	力量	54
弗拉沙尼馬魯魯戰	51	弗拉沙尼馬魯魯戰	56

第5章

畢盧之城

弗拉沙尼馬魯魯戰	58	弗拉沙尼馬魯魯戰	62
弗拉沙尼馬魯魯戰	60	進入者	63
弗拉沙尼馬魯魯戰	61	正義與倫理化身的太陽神之神	64

資料篇／105

武器	106
防具	110
裝飾品／消耗品／魔法	111
隱藏能力	112

1608BD39 000F	初期値
1608BD32 423F	
1608BDC0 0088	能力値
1608BCDE 967F	
1608B54C 0098	属性値
1608B54E 967F	
1608F124 0098	状態値
1608F126 887F	

Master Code		
40000000 FFFF	18000000 0000	

各角色能力値一覧：

ア ベ ル	10201868 03E7	HP999	レ ブ ロ ブ ス	102018F4 03E7	HP999
	1020186A 03E7			102018F6 03E7	
	1020186C 03E7			102018F8 03E7	
	1020186E 03E7	BP999		102018FA 03E7	BP999
	10201870 03E7			102018FC 03E7	
	10201872 03E7			102018FE 03E7	
	10201874 00FF	STR255		10201900 00FF	STR255
	10201876 00FF			10201902 00FF	
	1020187E 00FF	INT255		1020190A 00FF	INT255
	10201880 00FF			1020190C 00FF	
ガ イ ウ ス	10201888 00FF	DEX255	ビ リ ボ	10201914 00FF	DEX255
	1020188A 00FF			10201916 00FF	
	10201892 00FF	VIT255		1020191E 00FF	VIT255
	10201894 00FF			10201920 00FF	
	10201980 03E7	HP999		10201A0C 03E7	HP999
	10201982 03E7			10201A0E 03E7	
	10201984 03E7			10201A10 03E7	
	10201986 03E7	BP999		10201A12 03E7	BP999
	10201988 03E7			10201A14 03E7	
	1020198A 03E7			10201A16 03E7	
ヨ ハ ネ	1020198C 00FF	STR255	ル ビ ル ビ	10201A18 00FF	STR255
	1020198E 00FF			10201A1A 00FF	
	10201996 00FF	INT255		10201A22 00FF	INT255
	10201998 00FF			10201A24 00FF	
	102019A0 00FF	DEX255		10201A2C 00FF	DEX255
	102019A2 00FF			10201A2E 00FF	
	102019AA 00FF	VIT255		10201A36 00FF	VIT255
	102019AC 00FF			10201A38 00FF	
	10201A98 03E7	HP999		10201B24 03E7	HP999
	10201A9A 03E7			10201B26 03E7	
	10201A9C 03E7			10201B28 03E7	
	10201A9E 03E7	BP999		10201B2A 03E7	BP999
	10201AA0 03E7			10201B2C 03E7	
	10201AA2 03E7			10201B2E 03E7	
	10201AA4 00FF	STR255		10201B30 00FF	STR255
	10201AA6 00FF			10201B32 00FF	
	10201AAE 00FF	INT255		10201B3A 00FF	INT255
	10201AB0 00FF			10201B3C 00FF	
	10201AB8 00FF	DEX255		10201B44 00FF	DEX255
	10201ABA 00FF			10201B46 00FF	
	10201AC6 00FF	VIT255		10201B52 00FF	VIT255
	10201AC8 00FF			10201B54 00FF	

系統篇



SYSTEM

在遙遠的『神話』時代……

世界相信著被稱之為『愛』之類的『謊言』……

因而被偽善者**大惡神『格特』(ゴッド)**所支配……

過了一些時候……

世界的『救世主』出現了，偉大的大天使『梅菲特』(メフィスト)，

便從『大惡神格特』統治的『白羽邪神』中叛變……

就在天父大神『撒旦』(サタン)的統御之下，爲了我們的將來，開始了所謂的『聖戰』！！

將天界一分爲二的戰爭，持續了666天……

最後，『梅菲特』將『愚蠢的邪神』，成功地封印在魔法城市『利尼亞』()的地
下神處——『地獄』之中……

我們終於在這個世界上所謂的『偽善』之下解放了！

而『梅菲特』神也被

這個世界尊稱成爲『全智全能的大天使』！！

所有擁有『高貴的黑色羽翼』的人們啊……

都是這個『救世主』『梅菲特・菲斯』神的直系子孫……

憑藉著『羽翼的顏色』，便是這世界被選出『強者後代』的證明！

所有擁有『卑賤的白色羽翼』之人啊……

你們便是愚昧之『邪神末裔』。

因此高貴如我等……

便在這個『魔法城市・利尼亞』生活了下來……

因爲我們是『白色羽翼者的主宰者』!!!

現在便來介紹「主角安貝魯」與他的伙伴們，並一併介紹這個遊戲中的「主人」，這也是魔界之門的一大魅力之一囉！這個世界不變的法則，便是身為「白色羽翼」的人，註定要被身為「黑色羽翼」的人奴役。而玩家所操控的主角安貝魯當然也

是身為「白色羽翼」者，在遊戲之初玩家須先選擇主人是誰。而安貝魯與他的伙伴們，甚至是主人們也都設定了他們犯的七項大罪之一，這與遊戲的進行有很大的關係。

角色介紹



主人：德宓娜

德宓娜是屬於千金小姐般的「主人」，她擁有一頭美麗的長髮，給人非常鮮明的印象，看起來非常時髦，穿著一身花俏華美的衣服，但這也是德宓娜具有魅力、可愛的地方囉。

大罪：「愛」

Love

守護神：掌握生命之大邪神「卡普利神」



主人：柯蕾裘

柯蕾裘是個男孩子氣的「主人」，都是稱呼自己為「俺」，由此可見她健康活潑的性格，大家一定覺得她欠缺女性柔弱的氣質吧？但是，女孩畢竟是女孩，當柯蕾裘表現出「愛」的一面時，她隱藏的女性氣質便偶爾會顯現出來吧？她也是所有女性角色中唯一短髮的呢。

大罪：「愛」

Love

守護神：掌握生命之大邪神「卡普利神」



主人：安貝魯

遊戲中的主角，在這個世界中生而為奴隸，擁有大邪神卡普利神的「白色羽翼」。因為慘遭雷擊而失去記憶，受傷之後被一神秘女孩所救，之後便稱呼救他的女性為「主人」，並以「愛」與她幸福快樂地生活著，但因為「大罪」而被捕入獄。

大罪：「平等」

Equality

守護神：掌握地獄之大邪神「梅達特薩神」



主人：卜莉卡

就像看到她的印象一樣，她是少女類型的「主人」，髮型是中分帶兩邊，頗像像牛角麵包般的可愛模樣，這便是她迷人的地方，私生活很開放，外界所想像，雖然常說出大人般的囈人之語，但是對性觀念可是一本不誤。

大罪：「愛」

Love

守護神：掌握生命之大邪神「卡普利神」



主人：普拉哈

是大姐頭類型般的「主人」，全身上下都充滿了野蠻的氣息，因此在五個主人當中，是最符合主人這個名詞的人，畢竟她是屬於性格剛毅的女性，但是若統一論她與安貝魯的私生活，便能想再地發現她溫柔的一面吧？

大罪：「愛」

Love

守護神：掌握生命之大邪神「卡普利神」



主人：米潔特

米潔特可說是一個正統貴族類型的主人，不論是化「裝」還是「A」，都非常地華麗、講究，乍看之下，似乎會覺得她的性格有些古怪，但是她對安貝魯的愛慕之情，卻和其他主人沒什麼不同。

從手裏的絨毛娃娃開始，到她的蓮蓬頭、緊身長袖、連綿至手掌的柔軟布料，就顯出了她的可愛之處。

大罪：「愛」

Love

守護神：掌握生命之大邪神「卡普利神」

這檔單元將開始介紹與安貝魯一起旅行、各具不同個性與魅力的伙伴們。幾乎所有的角色，都和安貝魯及主人們一樣，設定了七大大罪，他們的大罪和故事的進行息息相關，若能瞭解各角色們的目的，便能掌握遊戲的重大「關鍵」。



Freedom

伙伴 雷布諾斯

過去曾與平空爭鋒了幾條所謂「主人」的鋼鐵格鬥家，與安貝魯在「科學科達監獄」相遇，因為「打架」而相互認識。

他也是身負「白色羽翼」的奴隸。無時無刻不是想以他的雙手獲得「自由」，這種強烈的願望，是他與安貝魯一起行動最大的驅動力。

守護神：掌握火燄之大邪神「烏利神」

伙伴 凱因斯

凱因斯具有「灰色凱因斯」、「供養者凱因斯」等等特殊的稱呼。過去曾不斷地捲入確實者家中竊取財物，並斬殺食食之人達200人以上，且將他所竊取來的財物捐贈給貧窮人家，因此才會有這些稱呼的出現。

雖然他本人承認和「偽善者」之罪，但是卻否以他的行動為恥。戰鬥時就像他的稱呼一樣如虎如龍狂猛。

談上他行動冷靜，就是沉默無聲。

守護神：掌握大地之大邪神「密卡神」

伙伴 比利柏

擔任假監獄中一職，由於疑心病重，且老是與其他獄卒敵對。他原本是「黑色羽翼」之人。但被會他犯人取勝時，便自認是「弱者」，當遇見安貝魯後，由於強烈地憧憬所謂的「愛」，受到安貝魯所擁有之不可思議的力量改變，而成為「白色羽翼」之人。之後，比利柏便與安貝魯一起逃獄，並成為該道上的伙伴。

大罪：『弱者』
The Weak

守護神：掌握水之大邪神「薩利神」

伙伴 馬魯克

看起來像是女孩般，其實卻是長得英俊的男性。雖然年紀還輕，但卻已是位於假獄之刑「貝基魯德」動部所在地「白色羽翼」解放革命戰線的領導人。

一名稱「拉格神」之「黑色羽翼」者。因為與馬魯克的「友情」而使得他因而犧牲，所以背負了大罪。因為拉格神的犧牲，馬魯克認為自己應當完成他的心願。

守護神：掌握大氣之大邪神「拉格神」

伙伴 游哈尼

於幾十年前「太陽神教」中的權力之爭上落敗，將自己禁閉在「科學科達監獄」，並成為「高貴的黑色羽翼」大神官，執行「神聖之死人使」任務的大魔道士。有一名稱「露比露比」的女弟子。因安貝魯們的逃獄事件，因此被選出逃獄而面臨逃犯的人選，但卻因這個理由，只有他自己知道這與他自身的「野心」與「願望」有關。

守護神：掌握太陽之大邪神「拉法神」

Hypocrisy

大罪：『偽善』

Friendship

大罪：『友情』

Human Rights

大罪：『人權』

現在就從操縱器的操作說明開始，進而介紹遊戲 整個遊戲的進行流程及操作方式之後，請大家好好的整體構造及流程。魔界之門的遊戲結構分為事件與戰鬥兩部份，因此操作方法也具有巧妙的變化，只要玩家能好好地掌握這些操縱方法，在遊戲的進行上應不致於會有極大的問題才是。在瞭解了

地享受遊戲為您帶來的樂趣吧！

操作方法

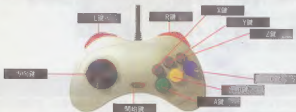
遊戲流程

魔界之門這個遊戲是由第1章到第10章（最終章）等10個章節構成的，而在每個章節中又分為事件與戰鬥兩個部份，戰鬥部份則又細分為數個部份。以下以簡圖來表

示整個遊戲的結構，請玩家们參考這些圖表來瞭解遊戲的構成吧！



操縱器的使用方法



事件篇



方向鍵 人物的移動／選項畫面的選擇／武器、防具裝備畫面時消除、並更換備用(高、右)
A鍵 關閉文字訊息／決定／畫面一覽／與被鎖中人說話

B鍵 取消
開始鍵 暫停遊戲畫面
L鍵 在鎖上目前行動時的人物移動／武器、防具裝備畫面時的角色切換
R鍵 在鎖上目前行動時的人物移動／武器、防具裝備畫面時的角色切換／同時按下A、C兩鍵可使文字訊息快速流動
開始鍵 畫面表示／存檔、讀檔

戰鬥篇



方向鍵 人物的移動、普通、隱藏攻擊的選擇
A鍵 決定／角色方向的變更／攻擊被鎖之角色的行動狀況表示
B鍵 取消

C鍵 決定／戰鬥視窗一覽／攻擊被鎖之角色的行動狀況一覽／其他操縱角色之狀態一覽
開始鍵 畫面自動移動
R鍵 角色間的移動／同時按下A、C兩鍵可使文字訊息快速流動
X鍵 魔法指令的快速鍵
Y鍵 攻擊指令的快速鍵／敵人攻擊範圍一覽
Z鍵 移動指令的快速鍵／敵人攻擊範圍一覽
開始鍵 聲音畫面一覽

己方部隊編成畫面



方向鍵 角色切換
A鍵 決定是否參加戰鬥
Z鍵 己方部隊編成畫面
開始鍵 己方部隊編成畫面

BP值分配畫面



Z鍵 BP值加10
開始鍵 BP值分配結束

方向鍵 角色切換
A鍵 確定
B鍵 取消
C鍵 BP值減1
L、R鍵 角色切換
X鍵 BP值變為0
Y鍵 BP值減10

基本畫面(裝備、狀態畫面)



方向鍵 人物的移動(方向鍵往左、往右)／加裝裝備(方向鍵往左)／卸下裝備(方向鍵往右)
A鍵 決定
B鍵 取消
C鍵 與A鍵相同
L、R鍵 角色切換
X鍵 角色魔法一覽(不能於道具一覽中使用)

經驗值分配畫面



方向鍵 角色切換
A鍵 切替欲分配之能力值
B鍵 取消
C鍵 經驗值減
L、R鍵 角色切換
Z鍵 經驗值分配結束

能力值分配畫面



方向鍵 切替欲分配之能力值
A鍵 指引
B鍵 取消
C鍵 滿一分配能力值
L、R鍵 角色切換

何謂儀式？

武器均有神祕的「能力」亦即隱藏能力存在。為順利引導出武器的隱藏能力，「創血」的過程是無可避免的。

另外，尚有一種「淨化」的指令存在，相反地，這種指令能將已覺醒的武器變回原來的樣子，當您在閱讀過儀式的程序組合，並熟練創血及淨化的方法後，便能將武器的隱藏能力引導出來。

隱藏能力

每一種武器均有隱藏能力存在，而且種類相當的多。若將各種隱藏能力大別，則可分為三種。有些是裝備之後才會有效果，有些則必須使用BP值才能發揮效果。大部份武器的隱藏能力，能使武器攻擊威力增加。能使用魔法、加強其魔法屬性，這均能使戰鬥更加有利。

如此看來，似乎是一定要將武器的隱藏能力引導出來，對戰鬥較為有利，但是，其中也有如「被詛咒」類

的武器，它們也有隱藏能力，只是這對玩家卻會有不利的影響。而且也不會有BP值（勝利）加算。



覺醒中的武器隱藏能力



覺醒中的武器隱藏能力

創血

大部份武器的隱藏能力引導出來時選擇的動作，在選擇武器之後便會有1~255點的BP值。玩家可依其與武器的相容性給予BP值，若武器順利覺醒，則名稱便會有所變化。這時，會出現武器已具有新效果的訊息視窗出現。若覺醒失敗，則在訊息視窗內會顯示「失敗」的訊息出現。

能讀各種武器覺醒的BP值或是哪些武器擁有那些隱藏能力的資料，請玩家參考攻略本後所列的資料章節部份。另外，若想再次讓武器覺醒，只要再追加BP值，便能使它再次變成新的武器。只是這時耗費的BP值會比前次所耗費的BP值要高許多。但若想讓武器的隱藏能力回復，便得將武器淨化，才能回復成普通的武器。

淨化

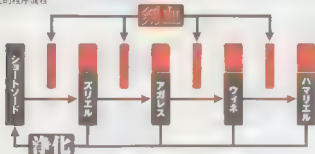
在欲將已覺醒的武器回復成普通的武器時選擇的動作，若將已覺醒或普通的主武器所花費的BP值仍須與使它覺醒時的BP值相同。

淨化動作主要使用在欲將被詛咒咒術的武器覺醒上最為有用。



覺醒中的武器隱藏能力

儀式的程序流程



不管是敵人亦或己方各角色，能力值都不大相同，明角色的能力值攻擊類型、武器類型等基本知識。

同，依照能力值的不同，各角色能裝備的武器也都不同，武器還細分為有縱向使用與橫向使用等等，若玩家想於戰場上縱橫沙場，所謂知己知彼、百戰百勝是不可或缺的要素之一，所以在此便來說

角色能力說明

各能力值的說明

11項，但是真正影響到角色戰鬥時能力的卻只有8項

有 11 項，但真正影響到角色戰鬥時能力的卻只有 8 項。我們將在後面的各種能力所代表的含意。



LEVEL

表示目前角色的等級。等級（即角色整體的強度）以外，這個數值也是習得新魔法的必要依據。在戰鬥時得到EXP（經驗值）便可提昇

HP

表示角色的體力。體力為數值，若此數值為0時，角色將無法行動。體力可藉由休息、魔法或使用回復道具或是必須在戰鬥結束，才

BP

BP值的持有數。位於右方的數字。在戰鬥時可使用的數值。BP值是施放魔法、引燃者增加200。在戰鬥時可藉由休息、魔法或使用回復道具或是必須在戰鬥結束，才

STR

STR表示的是角色的能力，與防禦力。物理攻擊力。物理攻擊力在裝備上武器或防

INT

該角色所使用魔法的效力。表示能對抗敵人魔法的抵抗。魔法攻擊力。物理攻擊力在裝備上武器或防

DEX

靈敏度。與行動的遲鈍有關。但與攻擊力無關。

VIT

即表示角色的生命力及防禦力。也可稱之為HP最大値。在裝備上裝備品後對生命值的

MOV

表示角色戰鬥時的移動力。在戰鬥時，MOV值越高，表示移動力越高。MOV值越高，表示移動力越高。

NEXT

顯示目前角色的等級。在戰鬥時，NEXT值越高，表示經驗值越高。經驗值會依等級提昇而

攻擊類型

表示角色的攻擊類型。在戰鬥時，攻擊類型越高，表示攻擊力越高。攻擊類型越高，表示攻擊力越高。

武器類型

表示角色的武器類型。在戰鬥時，武器類型越高，表示攻擊力越高。武器類型越高，表示攻擊力越高。

攻擊類型與武器類型

攻擊類型與武器類型不管對哪一個角色來說，都是非常重要的。攻擊類型是各角色於遊戲初始時便已被設定好的，無法隨自己的喜好更換。而攻擊類型有「縱刺」、「橫刺」、「突刺」、「格打」、「輕擊」、「射擊」等6個種類。依種類不同，角色能裝備的武器也不同。至於武器類型，則表示角色現所裝備的武器。在變更裝備時便可轉換武器類型。



攻擊類型與武器類型的關係，是決定角色戰鬥風格的關鍵。不同的攻擊類型對應不同的武器類型，這也影響了角色的移動方式和攻擊範圍。

攻擊類型與武器類型對照表

武器類型 短劍	攻擊類型 縱刺、橫刺、突刺、格打
武器類型 長劍	攻擊類型 縱刺、橫刺
武器類型 斧頭、戟	攻擊類型 縱刺、橫刺、突刺、格打、輕擊
武器類型 棍棒	攻擊類型 縱刺、橫刺、突刺、格打、輕擊

表中「」表示各武器類型，該位置數字則表示該武器的攻擊類型

武器類型 杖	攻擊類型 縱打
武器類型 棍棒	攻擊類型 縱刺、突刺
武器類型 鏈球	攻擊類型 縱打
武器類型 槍	攻擊類型 縱刺

武器類型 劍	攻擊類型 縱刺
武器類型 長鞭	攻擊類型 縱打
武器類型 弓箭	攻擊類型 射擊

武器攻擊範圍圖

表 武器攻擊範圍圖

劍(縱刺)、短劍(橫刺)、斧頭、戟

槍

武器類型	短劍、長劍
攻擊類型	縱刺
攻擊範圍	前



武器類型	槍
攻擊類型	縱刺
攻擊範圍	前



劍(縱刺)、短劍(橫刺)

長鞭

武器類型	劍、短劍
攻擊類型	縱刺
攻擊範圍	前



武器類型	長鞭
攻擊類型	縱打
攻擊範圍	前



鐵棒、權杖、棍棒、鏈球

弓箭

武器類型	鐵棒、權杖、棍棒、鏈球
攻擊類型	縱打
攻擊範圍	前



武器類型	弓箭
攻擊類型	射擊
攻擊範圍	遠



在戰鬥開始前可選擇出擊角色亦或分配BP值，只一個角色出戰較為合適、以及出期位置變更時的需要一經出擊，便不能再變更各角色們的初期位置了。有時也會出現由敵人先攻擊的戰鬥，不可疏忽大意。因此要謹記參加戰鬥的種很備腦筋。在這個單元中，描寫了能幫助戰鬥的基本知識，如這欄

出擊／戰鬥準備

戰鬥準備

操作時，能視攻擊的顏色最多決定 1 人。隨著後續角色增加之後，在遊戲後半部，所有的角色便能全部參加數 0。這時候，就能完全做出戰角色 1 人時請作適當的角色安排。而在角色頭上出現紅色標，則表示該角色強弱參加戰鬥。



李 明 著

選擇出擊角色時
的基準

選擇出擊角色時的基準

這角色參加出擊時，考慮該角色出擊時有甚麼勢是非常重要的，例如：敵方降格魔法卡便較多，那麼我方就應選擇魔法系之角色應戰，若地形之高低差太明顯，便須選擇移動力高之角色出戰等，若是該場戰鬥對遊戲進行無多大影響，讓想培育的角色出場戰鬥也是可以，因為連環一來，該角色戰鬥的角



、禁烟等卫生知识，使

BP值的分配方法

BP值的分配方法

首先，六盤山和BP通過分配給所有的角色之職，讓所有
黨團員和領袖與一切，需要量子公道的角色或主要使
用聲名攻擊的新哈爾濱和露比： 快車是露比露比前使
由回報才，因此有作價得才者， 隨著時間而分佈



《中国音乐史》、《中国音乐理论》

BLACK/MATRIX
A VIEW
Of THE WORLD

[illegible]

主角要負責他們居住的世界。和我們學生在世界裡所執行的慈善觀念完全相反。例如他們明白「毫無懸念的人」不是與他人

雖然良好建立良好的友誼，在我們的世界當中，似乎都是「正確」的。但是在他們所生存的世界中，這些卻都是不容許的，且稱之為「不正當行為」，所有不正當行為其分成「七人罪狀」。也因緣如此，被告之一，保的安貝格被控以七種罪狀，這也是王

地鐵的車站另外在區區
世界中國有兩站羽翼的
人種 誰去地盤的增十
備有白皮羽翼的人 是這
要被這200 所以換有白

色羽之人一定要在黑色羽之人奴隸，才能生存下去，這是一定的法則。假設白羽之人若無主人陪伴，而獨自行動，立刻便會被擒而進入牢獄之中，此處受到極嚴格的安置。

初期戰鬥位置變更模式

好不容易終於到了要戰鬥的時刻了，首先須先決定己方角色的起始位置，因此一定要「變更初期位置」。初期位置非敘重要，因此基本上需搭配敵方位置與地形考量再變更較為理想。例如：若在接近敵人處的前線地方，配置了一個防禦力低的角色，馬上就會被殺得清涼溜溜了。為了防止這種情況的發生，請玩家们務必好好地參考下方的圖表。



初期專門位置配置圖例

平均型



这种方案, 对农村地区的
推广, 仍有许多问题需要
进一步的研究。例如, 在
农村推广, 必须考虑到农
民的收入, 以及农村的
经济状况。在农村推广, 必须
考虑到农民的收入, 以及农村
的经济状况。在农村推广, 必须
考虑到农民的收入, 以及农村
的经济状况。

重視 守備型



只是，這裏難以以單線單向的拍攝製作過程，也會因為資金預算和經驗的落差，因此使得冷卻倒閉是這種模式大問題。

重視移動型



係移動力的角色在置入新職位。這要經過通達解釋的階段，並與舊的類型「基本上」前因型「座落此」馬魯克「安妥穩」的移動對照。因此不能將你們置入在新職位上。

重視 攻擊型



1. 1990年10月1日，在北京市人民大会堂，江泽民总书记在首都各界庆祝中华人民共和国成立41周年招待会上发表重要讲话，指出：“中国各族人民在中国共产党领导下，经过长期的革命和建设，取得了人民解放和民族独立，建立了社会主义制度，开辟了建设有中国特色的社会主义道路。现在，我国人民在中国共产党领导下，正满怀信心地进行社会主义现代化建设。我们深信，我国各族人民一定能够在中国共产党的领导下，在坚持四项基本原则的前提下，继续解放思想，坚持实事求是，团结一致向前看，把我国建设成为富强、民主、文明的社会主义现代化国家，实现中华民族的伟大复兴。”

接下來說明在實際戰鬥時的移動與攻擊。移動說 瞭解與不瞭解，都會影響到戰鬥的難易程度，所以，初次接觸遊戲的玩家請仔細詳讀

明除了基本的移動方法之外，最重要的高低差也會在本單元中提及，而攻擊說明，則會包括「勝敗的法則與狀態」。在這裡說明的雖然只是非敘基本的內容，但卻是於戰鬥中不可或缺的元素，不管

移動/攻擊 (1)

移動

所謂移動指方便是則「移動力」，而「移動力」為何移動卻是有規則存在的，瞭解了這個以後，就能把握

戰鬥的優勢，愉快地玩遊戲了

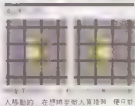
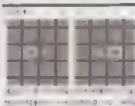
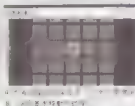
基本移動

每一個角色均無例外，移動原則不是橫向便是縱向。移動範圍為「步」，也就是每「1」格。擁有「1」格的移動力，這移動力便是角色能力值中的「MOV」數值。縱向移動基本上是先縱向或橫向移動兩格向或橫向移動，所以耗費的移動力便是2格份的移動力。另外，要考

慮不可越過敵方、己方移動，這僅是簡單的說明，玩家也可參考下方的例圖。記下移動的基本方法



武器攻擊範圍圖



人移動的。在想時對敵人直接到，便只對半定腳步路過了

高低差

戰鬥之間於戰鬥優勢是地。具有高低差的分別。簡單說明便是「高」與「低」。高，也就是「1」格，也就是若角色的移動力值為「13」，便能往上昇昇1段，若為「12」，則便可往下降2段，當然啦。這個數值愈高，便能往想移動的場所前進，在戰鬥時，應以高低差之適應能力強的角色為主要戰力。



攻擊的種類，除了「普通攻擊」之外，還有「特殊攻擊」與「魔法攻擊」等。而「普通攻擊」則是根據角色的屬性，分為「物理攻擊」與「魔法攻擊」兩種。物理攻擊是根據角色的物理屬性，而魔法攻擊則是根據角色的魔法屬性。這兩種攻擊的區別，主要在於攻擊的範圍與威力。物理攻擊通常是針對單一敵人，而魔法攻擊則是針對多個敵人。此外，物理攻擊的威力通常會受到角色的物理屬性影響，而魔法攻擊的威力則會受到角色的魔法屬性影響。

另外攻擊時，依據某方向攻擊敵人的不同，帶給敵人的損傷點數也會有很大的不同。

以「普通攻擊」為例，對敵人的攻擊點數，主要是從敵人的後面，以低威力給予的才是從敵人正面攻擊。而「魔法攻擊」則不同，除了魔法攻擊之外，所有攻擊均只能受到1點的損傷。



圖 1-1-1 遊戲中的攻擊畫面

與勝敗的狀態規則

在遊戲中，角色的狀態是決定勝負的關鍵。當角色的HP（生命值）歸零時，角色就會進入「死」的狀態。在「死」的狀態下，角色無法行動，且無法受到任何治療。如果角色在「死」的狀態下，再受到任何傷害，角色將會進入「滅」的狀態。在「滅」的狀態下，角色將會被永久刪除，無法復活。因此，玩家在遊戲中，必須要注意角色的狀態，並及時採取行動，以避免角色進入「死」或「滅」的狀態。



圖 1-1-2 遊戲中的角色狀態畫面

角色的各種狀態

普通

角色在遊戲中，處於「普通」狀態時，可以正常行動，並受到傷害。

當角色的HP（生命值）歸零時，角色將會進入「死」的狀態。

死

角色在遊戲中，處於「死」狀態時，無法行動，且無法受到任何治療。

如果角色在「死」的狀態下，再受到任何傷害，角色將會進入「滅」的狀態。

疲勞

角色在遊戲中，處於「疲勞」狀態時，行動速度會減慢，且無法使用某些技能。

當角色的「疲勞」值歸零時，角色將會恢復正常狀態。

滅

角色在遊戲中，處於「滅」狀態時，將會被永久刪除，無法復活。

如果角色在「滅」的狀態下，再受到任何傷害，角色將會被永久刪除。

前面所描述的，主要是說明關於移動與攻擊的基本 ZOC 的解說（角色行進時的妨礙區域），並本因素，現在我們要來更深入地來說明這些要素，並提供一些對於實戰的有用情報。例如：與敵人戰鬥時有用的技巧。或是介紹使敵人掉落道具的條件等。而右頁所介紹的，是對戰時的策略基本方

有圖例說明，請玩家在實際戰鬥時不妨試試。

戰鬥技巧

技巧對於各種戰鬥狀況都非常有用，因此請玩家將其記

打倒敵人的基本方法

打倒敵人的基本方法

在這種夢境裏的國王，儘管受到惡龍的攻擊，但對擊斃惡龍及擊敗敵人，達到敵人受到革命所震驚的程度，而足重價昂接近戰的角色。一般作惡的敵人打倒，顯然只

集團攻擊

集體攻擊

世界上的事情有很多是人類想不到的。上述的對峙方式對於某些敵人也是管用。若是不能讓自己角色化，就剛融入，不過感情上不同。現實要有變，但就是這樣的一種選擇。

如果我們不將會使用魔法的敵人打倒，對「邪」的戰鬥

是蘭華介作題方
式。此題詞內早
在萬曆年間已
有。最有名的
是：



極子平均位置

伊魯亞區區會
另外，該地亦
對伊魯亞區區
的人或對千足
人請目時也非
有故



圖書集成
卷一百一十五

關於敵人掉落的道具

讓敵人死滅可以得到BP值，但是有時也能使敵人的道具掉落。掉落的是何種道具要依敵人為何者而定，在曾過的戰鬥中，通常掉落的道具種類都是固定的。

可是在自由戰鬥時，雖然掉落的道具也取決於敵人，但是掉落的道具種類卻是因電腦亂數來決定的。所以，有時便可能會掉落稀有的道具。因此，專門收集道具的玩家們，不妨多多實行自由戰鬥，搞不好能夠得到許多寶貴的稀有道具呢。

還有，所有的道具種類，會依照人所裝備的武器種類而改變。請玩家參考右邊的「武器道具表」。

表 2 數道提表

使用的武器	傷害倍率
劍	1
短劍	1.2
槍	1.4
槍	1.6
弓箭	1.8
長槍	2.0
弓箭	2.2
杖	2.4
鞭棒	2.6
鞭棒	2.8
鞭棒	3.0

防具 裝飾品、金飾品

+ 變法攻擊亦包含隱藏能力、鋼召喚

關於ZOC的設計

魔界之門中有一名為ZOC的通行妨礙區域設計。而ZOC的發生區域，是根據角色攻擊的類型而存在的，而且可以變成複數的ZOC生成領域，首先產生說明ZOC的通行妨礙功能的效果。

ZOC領域是當角色進入之時，在那一點上的角色移動力為0，若想移動，則須等至下個回合才能移動，另外要留意的是，當發生ZOC的角色之一「死天」時，ZOC的效果便會消失。為使玩家能善用這種ZOC的設計，以下便以簡單的圖表來舉例說明。



附 录

ZOC生成領域

首先來詳細說明ZOC的生成區域。依角度的攻擊類型不同，ZOC的產生區域也會有較重疊的地方，也會產生ZOC，

也就是說，武器的佈所使得攻擊範圍成為ZOC的產生區域，而當兩個角度的攻擊範圍重疊之時，又會產生另一個ZOC區域。這即可說明攻擊類型所產生的ZOC區域重疊說明。

改變類型與生成領域的關係

假角龍科 六角龍

讀者、學者、讀者

林豐、丁凡、牛惠、王

糖皮质激素类药物



當被刺為色國人非列的情況下

當探賊和攻擊角色兩人並列的情況下，20C生成區域，也就是攻擊範圍便會重疊，而兩人之間便會產生20C區域。



ZOC的運用方法

其實ZOC並不是隨便讓其產生就可以了，而是要經過思考後使用才具有效果，現在就來說明有效的ZOC使用法及無法產生ZOC區域的情況。

竹葉的運用方式 當〈阿達生時，可²上敵人的侵入 這時對寺屋使用魔法 竹葉內氏的名哈爾來成 是最有效的方式 時就是之。橫方的竹葉使用上 中斷發揮以下的效果

無法產生200的情況 假設200在使用的邊通路上，且假設在寬度優先搜索時經過的邊本地區大，此時，假設200，其正確起點的點，即，該多數數，使用圖示的點數，通過點數，即，是沒有經過的，可以在本區中的點，即，該多數數，即，

這個世界的主權便是
所有世界上所有「色彩」的
主人有絕對的權力。而
身為無色彩的人，便是
一種色彩工人。人類，必須

BLACK/MATRIX
A VIEW
Of THE WORLD
白銀集

的顏色為極稀的 諸神之駒 的 駝駒 結果之後裝
計 諸神之駒 在海軍白色封套的紅線 駝駒 被
魂有美衣封套的 柏爾利 一戰之後便是 從這之
後，這個魂地 魂被立成下皮，擁有黃色封套裏面

病有於生而利便便是其真
蓋其可謂地有於生而利便
者未易舉也。事實一。地有
實代表能便是。二。地有
地。地有地。三。地有地。

發覺牠們 所以通到那在 白雲中 還有被加給權力壓
倒，而牠們的存在是不可被輕易改變的。

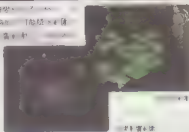
魔法具有能傷害敵人的攻擊系、使伙伴能力值提升或使敵人能力值減少的輔助攻擊系、回復HP的回復系、使敵人復活的特殊系等種類。而每一種魔法各有其屬性存在。屬性分為「炎」、「水」、「雷」、「光」、「闇」。每一種屬性各有其「魔

魔法週期與魔法的威力有密切的關係，且與時間也有關係，瞭解了這些之後，便可使出相當強勁的魔法威力了。

魔法所具有的兩種範圍

[illegible]

根據五種魔法範圍不同，又可將魔法分成各式各樣的種類。如：效果範圍不被高低位階所影響的魔法、效果範圍隨高低位階而變化的魔法。另外，魔法的威力在「效果影響範圍」的中央區域強，愈向外擴散則威力愈弱。對所有的魔法來說，魔法士的位階，對魔法的影響，所以在使用攻擊魔法時，魔法士的位階對魔法的威力影響，所以



魔法的週期效果時鐘

[illegible]

關於ホーシ
的知識

遊戲一開始，能夠使用魔法的人便只有萊哈尼與露比露比兩人，但是當裝備上稱為「 」的裝飾品之後，平常不能使用魔法的角色便可使用魔法了，詳細說明請參考右方的表格。

片角の代表		紙張の代表		紙張の代表	
2	角	2	角	2	角
10	角	10	角	10	角
20	角	20	角	20	角
30	角	30	角	30	角
40	角	40	角	40	角
50	角	50	角	50	角
60	角	60	角	60	角
70	角	70	角	70	角
80	角	80	角	80	角
90	角	90	角	90	角
100	角	100	角	100	角

魔法週期

各種魔法是以時鐘來表示出該魔法屬性週期的週期，這種魔法效果的不同變化，便是所謂的魔法週期。以下為各屬性魔法的週期一覽表，請玩家於使用魔法時參考參考吧！

另外，所有魔法的以時鐘表現出其屬性的光圈並反映出相同屬性的週期。例如，水之屬性的光圈發光了，若再於此時使用炎之魔法的話，炎之魔法的週期便會反映出水之屬性的週期。但請玩家不要搞錯了，若使用的魔法屬性相同，是不會反映出魔法週期的。



在這裡將說明的「道具」、「狀態」、「待機型態」門中道具交換時的重要指令。至於待機型態，則是與其他遊戲中的設定相比，較易被玩家忽略，但是不可否認的，這種也是使得遊戲具有更多變化、更加有種不可或缺的要素。道具是使回復魔法之角色不可缺少的重要物品，而狀態則是於戰鬥中道具交換時的重要指令。至於待機型態，則是與敵人戰鬥時不可或缺的戰略，要是連這些細微的要素都能瞭解的話，戰鬥也會變得更加有樂趣、遊戲的進行也會更加有樂趣。

道具／狀態／待機型態

道具

道具大致分成「武器防具類」、「裝飾品類」、「消耗品類」，其中消耗品類中，有些道具能在城鎮裡或道具店或關卡裡「商人」處購買得到，而打倒敵人時有時也能獲得。道具中的「消耗品」，如「ポーション」、「ブルーキ」，等於戰鬥中使用於物品，並不穩定能使用幾次（但基本は1回）合中則限定使用四次，使用時當然要將此列入考慮囉。



圖為遊戲中道具店的畫面。

戰鬥中的道具交換

「武器」或「道具」、「裝飾品」是為角色裝備而存在的，一般來說，道具都是在戰鬥前裝備的，但是道具也不一定全部要在戰鬥前裝備。在戰鬥中若按下開始鍵，並選擇「聲音視窗」中的「狀態」欄，便可於戰鬥中裝備道具。所以當與敵人的領主戰鬥時，若想將較強的武器過度給其他角色或是從已無BP值的角色身上過度「ホーン」給尚有BP值角色

時，就能使用這種方法。



道具交換畫面中的「狀態」欄。

特殊的物品

在物品中有些異於其他物品、較特殊的物品存在，著先先來說明能使自己能力值提升的物品，在使用這種物品後，該角色的能力值便能提升，這種物品在一般的道具店是買不到的，也就是所謂的稀有物品，舉例來說，便是能提升STR值的「力の石」，或能提升MP值的「知識の水」等。

接著是能尋找到地圖上隱藏之「精靈」場所的「クリスタル」這種物品可從道具店或商人處獲得，使用方式較特殊，只要選定欲尋找的地形，若地圖上有

精靈，就能使用這種方法，便能觀察。



道具交換畫面中的「精靈」欄。

BLACK/MATRIX A VIEW Of THE WORLD

——奴隸與主人的生活——

奴隸與主人的生活於遊戲的[夢]章中便能體驗得到，但是安貝魯所體驗過的與主人的生活卻是例外中的例外，若能深入了解

牠的生活，就能理解奴隸生活的痛苦。不同的主人對奴隸所作的要求也不相同，有的要求奴隸不可隨意行

動、有的要求不可列士，甚至有的還不准奴隸穿衣服，或是更誇張的是奴隸得戴著像狗鏈般的東西，如動物般以四肢行走，總

而言之，如平日書生主人這般快樂幸福的生活是不在

狀態


在卡牌遊戲中，狀態就是「替台視面」的狀態，而替台視面就是表示角色的「狀態」。

例如當角色受到如「毒」等的攻擊後，狀態便會變成「狀態異常」。狀態異常的角色能力值便會低下，而變

為無，操作「還有許多各式各樣的状态」，但是詳細的介紹

狀態異常 覽表

石 化 凍 結 麻 痺 中 毒



石化
受到石化效果的角色，其能力值會變成0，且不能行動。石化效果通常由毒、冰凍、雷電等元素造成。石化效果通常由毒、冰凍、雷電等元素造成。



凍結
受到凍結效果的角色，其能力值會變成0，且不能行動。凍結效果通常由冰凍元素造成。凍結效果通常由冰凍元素造成。




麻痺
受到麻痺效果的角色，其能力值會變成0，且不能行動。麻痺效果通常由雷電元素造成。麻痺效果通常由雷電元素造成。



中毒
受到中毒效果的角色，其能力值會隨時間下降。中毒效果通常由毒元素造成。中毒效果通常由毒元素造成。

睡 眠 能力值上昇 能力值下降



睡眠
受到睡眠效果的角色，其能力值會變成0，且不能行動。睡眠效果通常由睡眠元素造成。睡眠效果通常由睡眠元素造成。



能力值上昇
受到能力值上昇效果的角色，其能力值會隨時間上升。能力值上昇效果通常由能力值上昇元素造成。能力值上昇效果通常由能力值上昇元素造成。



能力值下降
受到能力值下降效果的角色，其能力值會隨時間下降。能力值下降效果通常由能力值下降元素造成。能力值下降效果通常由能力值下降元素造成。

待機型態

待機型態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。待機型態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。待機型態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。



待機型態
待機型態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。待機型態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。待機型態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。

反 擊

在受到對手的攻擊之後，替台視面變成反擊狀態。反擊狀態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。反擊狀態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。

迴 避

在受到對手的攻擊之後，替台視面變成迴避狀態。迴避狀態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。迴避狀態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。

防 禦

在受到對手的攻擊之後，替台視面變成防禦狀態。防禦狀態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。防禦狀態是卡牌遊戲中，替台視面的一種狀態。

鑄召喚與精靈魔法與普通的魔法不大相同，應歸一便將鑄召喚與精靈魔法的使用方式與達成條件一一入特殊魔法部。一定要達到鑄召喚與精靈魔法的特殊條件才能使用鑄召喚或精靈魔法。除了魔法威力強大之外，畫面也非常壯觀，對角色的幫助非常的大，但相對的，付出的代價也相當大。在此

鎧召喚

[illegible]

— 楊子 陽明先生

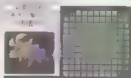
鏈召喚的攻擊力

NT影響力則是哈洛茲強導
T1值影響力。但若是NT數值

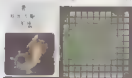
原 著者 富田 信弘氏 氏執筆の『大正十三年の日本』が、

[illegible]

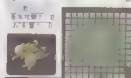
安 貝 魯



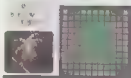
比	系	概
---	---	---



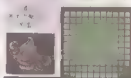
14 集 4



雷 角 子 斯



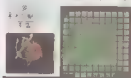
游 哈 尔 滨

[illegible]
$$\frac{1}{10} \quad 1/2 \quad 10$$


商	比	商	比
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30
40	40	40	40
50	50	50	50
60	60	60	60
70	70	70	70
80	80	80	80
90	90	90	90
100	100	100	100



悠 遠 · 幽 上 等



精靈魔法

使會有積聚(如「五臟」指肝、心、脾、肺、腎五臟)及「精氣神」(指「精」指要緊之寶物，「氣」指醫藥，「神」指醫術)的保存。積聚要善，也「五臟」產後發熱，又是指此五臟的「病」，對付「病」便無「五臟」之「病」的積聚。積聚的種類有「時」、「風」、「光」、「閉」、「會」、「次元」六種。使用積聚有別於「病」(「病」指「病」的「病」)。「五臟」的「病」和「病」別於「病」的「病」也是能辨別出「病」的「病」。



時之精靈

구분	2017년 1월 1일 기준
주요사업	1. 1월 1일
비고	1. 1월 1일

之 精 靈

2	2.16
2.16	2.16
2.16	2.16

風之精靈

一、二	五、六、七、八、九、十
十一、十二、十三	十四、十五
十六、十七	十八、十九

昌之精靈

姓名	學系/學院
學號	個人編號
班級	日期

凡之精靈

1. 車	小 車 在 路 旁 停 着
2. 小 車 的 窗	窗 戶 是 開 的
3. 窗	窗 戶 是 開 着 的

欠 兀 精 靈

4 号	4 号 主 5 号
5 号	5 号 主 6 号
6 号	6 号 主 7 号

BLACK/MATRIX
A VIEW
Of THE WORLD
七項大罪

「在社會學觀中最重要的
的主題——『權力』的人
群——，他主張是『自強
和主人』和『奴隸』的
區別。『主人』和『奴隸』

因 其實在我們的世界中，存在著一個大罪。是屬於
的聖徒。—— 代表 ——

，是在王者們的世界裡。——查·韋林威爾斯
70 「根據事實，事實上，我們以為我們的社會裡是
「絕無『偉大』的『偉大』的事」；王在世界上
惡劣之徒和「偉大學」，「密西」而說話來回
應，例如「憤怒、生氣是優良行動的推動力！」、
「嫉妒，強者當知道所有的事」、「嫉妒，有能力
者會被嫉妒嗎？」、「忌憚，想偷懶的人就休息到死
吧！」、「暴食，餓吃時就儘量吃！」、「強欲，病
肉該食，強者便可享這一啖！」、「歡情，還是強壯
生命的推動力」。B，對世界中的某些領袖也用了這些
名詞，例如「強欲的馬耶」、「暴食巴安魯」等。

是
 穿著便服，在一個世界
 中，自由的進行。 3. 九
 具伊是 叶玉 竹
 養、人、權、

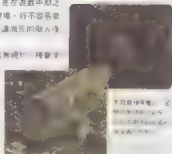
看 要情 案 中 人 話 以 便
 這 是 最 早 的 嗎 ？ 因 為 是 用 的 寶 鈔， 確 有 地 方
 確 工 的 關 係， 而 以 建 國 初 年 人 在 世 界， 又 有 一 月
 日 一 增 加 的 案 例， 另 外 又 有 一 月
 會 是 建 國 初 年 的 案 例， 故 為 一 案 情 況
 於 是 於 初 年 的 案 例

之前講解了許多基礎的應用知識，在這裡要以「**戰術**」為主題來說明戰鬥技巧。打倒敵人的優先順序、與角度的方向轉換，雖然較一板一眼，但「以敵人的屍體作為屏障」與「武器交換」便較有趣了吧？戰鬥沒有一定的規則，也許

打倒敌人的优先顺序

遊戲前半的敵人較弱，有攻擊範圍內便能輕易地打倒，但是在遊戲中期之
後，敵人的攻擊力還算許多，並還有許多使用弓箭或魔法的敵人登場，好不容易便
打倒敵人了，必有助，從遠距離射擊干擾，或是使用冰凍魔法讓敵人的敵人便
三

所以許多人不滿意「卷土重來」的敵人。例如，若無視「種族主義」而回復魔法的魔法使，或者黑魔術師，即使由魔界辛苦地和其他敵人「和平」地，還是會使用回復魔法，這也他們沒有。不過，還有一種叫做柏格萊斯特的敵人，他會從魔界那把魔法魔杖擊出一方，所以要把這棍及打倒，所以會使用魔法的敵人必須先打倒，但依照當時戰鬥的情形也會產生動搖也不一定。

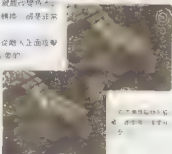


角色的方向轉換

事實上如果沒有實體操作可能才高第、邵子、周氏的方中精微 卻是非常

在彈頭運動中，若從側面或背面攻擊所受損傷通常要比較大，從頭入正面攻擊的傷面比較小。轉機商品的方向，一般以正面攻擊的損傷量，要小。

不过播放的操作可能有些麻烦。日后要是连片功能能够搞一搞，那也算是相当有用的吧。



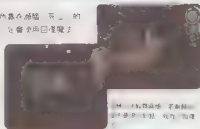
有用的弓箭攻擊

[illegible]

利用敵人的回復魔法

是到甲級戲院中「層出不窮」的特色而來的。

當在拜馬斯將寶座用魔法的敵人封印時，得知主角的義在晶牆下，的敵人們。如此一來，若要讓死亡的敵人復活，需要把封印寶座用回復魔法而回復魔法的範圍徹底，所以靠近敵人的己方角色，也會因此而受惠，與敵人一起回復體力，當恢復回復體力之餘，再把才回復不久的敵人攻擊擊死。

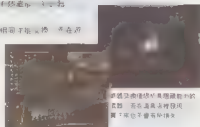


武器交換

對於 $\alpha \in \mathbb{R}$ 及 $\beta \in \mathbb{R}$ 區間 (α, β) 內任取一點 γ ，則 γ 必為 \mathbb{R} 上之聚點。

便索取他人的武藝

是武器又是具有條件的。一定要與敵人所擁有的武器類型相同才能發揮。在遊戲中，持有稀有道具的敵人相當多，因此事先進行備忘。



利用敵人的屍體作屏障

原籍 因爲不能抗拒移動 而且除「魔老」或特殊類型的敵人 並無

在快出的情況下，「快」多於「剛」可也嗎？「要利劍」多於「劍」可也嗎？「新」多於「新入骨」，且不能受到攻擊，則順便使用兩字，或廢于「刀傷」再置上前鋒，如此一來既不會受到傷害又能攻擊，實是一舉兩得哩。



BLACK/MATRIX
A VIEW
Of THE WORLD
——大邪神之鏡——

魔界之門的世界中，有傳說中的人類神之印。倘若能掌握在自身上，便能開接幾萬大神的力量，而滅罪能和大罪一樣具有七件，即「炎之大邪神烏利神之鎧」、「大地之十行和五十神之鎧」、「太陽之大邪神烏利神之鎧」、「水之大邪神烏利神之鎧」、「火之大邪神烏利神之鎧」、「生命之大邪神烏利神之鎧」、「風之大邪神烏利神之鎧」。

適有素以力量起神松節
地型。其十種不齊不純
之外。在該地。採甲中封
了英國。和袖。且在製
備。其。此。四。五。藥。將。

將之買取下牛一頭說用。彭王還發言多多自嘆。 (

戰鬥結果是戰鬥結束時，表示戰鬥時間或指令數等等的計算畫面，依據戰鬥結果玩家便能一目瞭然地看出戰鬥評價。另外在戰鬥結果的項目中，也能看出從敵人處所得到的經驗值或金錢值。在戰鬥結果出現之後，便可分配戰鬥中所獲得的經驗值

給參加戰鬥的角色，並提升角色們的等級。在此說明戰鬥結果的計算條件與分配經驗值的方法。

戰鬥結果畫面

戰鬥結果畫面，在戰鬥結束後，便會顯示各項目所取得的數值。



戰鬥結果項目說明

戰鬥時間	戰鬥時間的總和
MONEY	戰鬥中獲得的金錢
BLOOD	戰鬥中獲得的血量
內亂評價	戰鬥中內亂的評價
敵人的評價	戰鬥中敵人的評價
指令時間	戰鬥中指令時間的總和
指令時間	戰鬥中指令時間的總和
RANK	戰鬥結果的評價。優秀的評價用S、A、B、C

評價的條件

除了自由戰鬥以外的各場戰鬥均設計了決定的特定條件，而這些條件也會改變遊戲的評價。S表示最高評價，而C表示最低評價，S是遠隔模式時的RANK，在此來介紹RANK的評價條件。有各式各樣的條件，位於畫面上方的評價表裏。

經過回合數。

「指令時間」

「己方有無死亡」

「HP回復的道具使用、未使用、使用次數」

「攻擊之白羽之翼敵人數」

「特定敵人的行動」

「敵人全滅」等等

取得經驗值的不同

在普通的戰鬥時，基本上每個敵人設定的均不相同，而自由戰鬥時敵方的項目也設定了經驗值。不過有幾個例外，會改變經驗值。

首先是「遠隔模式」的情況下，自由戰鬥時的敵人頭目經驗值與普通戰鬥，時的10分之1，接著第2章的「戰鬥之」，與第4章的「戰鬥之一」，會出現白羽之翼的敵人，依戰鬥結束時的狀態，經驗值也會有所不同。

獲得經驗值的分配方法

當戰鬥結果畫面結束後，接著便是分配所獲得的經驗值了。且等級也能提升。能夠提升等級的角色便是於戰鬥時出擊的角色，但是於該場戰鬥中「死滅」的角色卻無法分配到經驗值。

在分配經驗值時要注意的便是，權能力別集中分配太

多點數。雖然要分配多少點數是玩家的自由，但是能力值不平均，在後續戰鬥時便會發生過長的戰鬥地圖與過長的戰鬥地圖，要注意避免這種情形的發生。



攻略編

CAPTURE

主人的房間裡有些什麼？

失去記憶的主角安貝魯被一神秘女性所救。安貝魯於是與這名女性生活在一起，兩人過著快樂的生活，但是——？



關於第1章

第1章的遊戲進行是以安貝魯與主人一起生活為主，特別是並無戰鬥。但是在這一章裡，有能使主角安貝魯初期能力隨提督的指令及走步遊戲，若順利過關，對於第2章的遊戲進行應該會有幫助吧！

只是，這些指令與迷你遊戲並不是能無限制選擇的，其有12個月期間限制，也就是說，在每一個季評選，依李仁望化能各選5次，合計一共可選12次。這些迷你遊戲各與哪些能力值有關呢？請參考以下的表格。並依照自己的喜好選擇。

表1 各速度遊戲能達到的能力值與可以實行的量註

運動内容	實施頻率	能力值	經驗值
準備		+	
球類2	+	INT+1	+1
日記			+1
讀書			1
運動		HP+1	+1
工作		BP+1	+1
結婚		IF	
死亡			
戀愛、結婚遊戲		參考表	參考表
飲食、工作遊戲	-	參考表2	參考表
觀光等、結婚遊戲	-	參考表2	參考表2
打獵等、工作遊戲	- -	參考表2	參考表
前往祖國		-	

表 2 這位典範 能力值加權表

演習内容	失敗 (生氣、加油)	成功 (拍掌、手足舞蹈)	表現成功 (驚訝)
1. 準備			
2. 動作			
3. 動作			
4. 動作			
5. 動作			
6. 動作			
7. 動作			
8. 動作			
9. 動作			
10. 動作			
11. 動作			
12. 動作			
13. 動作			
14. 動作			
15. 動作			
16. 動作			
17. 動作			
18. 動作			
19. 動作			
20. 動作			
21. 動作			
22. 動作			
23. 動作			
24. 動作			
25. 動作			
26. 動作			
27. 動作			
28. 動作			
29. 動作			
30. 動作			
31. 動作			
32. 動作			
33. 動作			
34. 動作			
35. 動作			
36. 動作			
37. 動作			
38. 動作			
39. 動作			
40. 動作			
41. 動作			
42. 動作			
43. 動作			
44. 動作			
45. 動作			
46. 動作			
47. 動作			
48. 動作			
49. 動作			
50. 動作			
51. 動作			
52. 動作			
53. 動作			
54. 動作			
55. 動作			
56. 動作			
57. 動作			
58. 動作			
59. 動作			
60. 動作			
61. 動作			
62. 動作			
63. 動作			
64. 動作			
65. 動作			
66. 動作			
67. 動作			
68. 動作			
69. 動作			
70. 動作			
71. 動作			
72. 動作			
73. 動作			
74. 動作			
75. 動作			
76. 動作			
77. 動作			
78. 動作			
79. 動作			
80. 動作			
81. 動作			
82. 動作			
83. 動作			
84. 動作			
85. 動作			
86. 動作			
87. 動作			
88. 動作			
89. 動作			
90. 動作			
91. 動作			
92. 動作			
93. 動作			
94. 動作			
95. 動作			
96. 動作			
97. 動作			
98. 動作			
99. 動作			
100. 動作			

- [illegible]

表3 操作游脂、經驗值變更表

星人的行動	經驗值	迷宮遊戲中 取得經驗值最重要的地方
攻擊		經驗值並不是在攻擊中取得數加
加油	+2~4	算的，必須注意各次迷宮遊戲的速度
拍手	+5~7	度而有所提升，若第2次比第1次的
手足無措	+8~9	成績還好，便會發生變化
驚訝	+10	例如：第1次遊戲的結果是「生氣」
		氣」，則經驗值便+1，若第2次遊戲的結果為「驚訝」，不可思議
		的上升，但必須的經驗值，便取得全點的經驗值，若連續
驚訝	全點經驗	4次此值上升為全點，便6點經驗值，若連續
		4次，則全點的上升為10K

1. 已知點A(1, 2) 及B(3, 4) 求AB的中點M的坐標。
 2. 已知點A(1, 2) 及B(3, 4) 求AB的垂直平分線的方程。
 3. 已知點A(1, 2) 及B(3, 4) 求AB的長度。
 4. 已知點A(1, 2) 及B(3, 4) 求AB的斜率。
 5. 已知點A(1, 2) 及B(3, 4) 求AB的傾角。

迷你遊戲 導引

在身體康復後，安貝會接著便可做家事與玩迷你遊戲了。但是由於玩這些迷你遊戲的成績，會反映在能力值上，因此是一項也不能偷工減料的。在第2章以後，玩家便能發覺這些得到的能力值是非常有用的。因此在此便稍加介紹一下迷你遊戲的玩法與要訣。

迷你遊戲1 運動會預習

要想在運動會中獲得高分，共有兩個訣竅。一是將答題卡正確起後，儘可能快速地按下MAXI鍵。如此一來，便不必一直猛擊按鈕了。只



另一種方法便是在答題卡上彈出之時，要準時間，按下B鍵，使答題卡快速翻下。如果時間差得剛剛好，便會有「NICE」的字樣出現。這便表示你的反應很快。時間差差非常微妙的設計。如果玩家不能掌握正確的時間，按下按鈕時速度會慢慢的越遲，主角便會因站不穩而往後數個閃而浪費了寶貴的時間。

迷你遊戲2 打獵

當出現時，按下A或C鍵，接著便，再連續敲擊A或C鍵，車便會上到，遊戲重點是連擊的次數，除了猛敲快擊外別無他法。而當計次器已至「MAX」狀態時，魚兒便上鉤了。不過也有可能會釣到怪東西囉。



迷你遊戲3 老鼠的移動

這是在畫面中央圓形空白點數數老鼠有幾聲的遊戲。由於老鼠們的移動速度很快，因此要確實地數數。



還有，已消失在畫面外的老鼠不會再跑回，因此不妨將站在畫面中央數。隨著時間的增減，老鼠的數目也會增多。若不能數出正確的數目，回答的數目互相時，便會扣除點數。

迷你遊戲4 打獵

打獵，可說是最惡人的遊戲了。不過這可以考驗玩家的運動神經。



儘可能利用後置的操控是嗎？攻擊方法，愉快地揮動木槌，打鳥。雖然，但是請玩到最後儘量不傷不殺牠們中斷。



城

鎮

當找不到主人時，安貝魯便會前往城裡。不過在城裡仍然沒有發現主人的踪跡，不安的安貝魯懷著忐忑的心回到房間中，這時尚不會發生任何事。

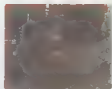


從

當玩家在遊戲中第一次進入城鎮時，會看到一個非常模糊的畫面。這個畫面是遊戲的開場動畫，展示了城鎮的概況。玩家可以通過這個畫面了解城鎮的布局、建築和環境。在遊戲中，城鎮是一個非常重要的地點，玩家可以在此進行各種活動，如貿易、社交和探索。

在城鎮中基本的操作方法

在城鎮中，玩家可以進行各種操作。首先，玩家可以與NPC（非玩家角色）進行互動，包括對話、交易和任務。其次，玩家可以探索城鎮的各個角落，發現隱藏的寶藏和秘密。此外，玩家還可以利用城鎮的設施，如商店、銀行和診所。在操作過程中，玩家需要熟悉遊戲的各種快捷鍵和菜單，以提高效率。





雷布諾斯登場

犯了七大事——從此以後，愛的人，不知被異端審判官們帶往何處去，而女社長則反抗而成為反抗奴隸，被逮捕至科勞科連監獄去了。



在陰晦的牢獄中

到達科勞科連監獄後，安良魯便被看守的獄卒帶入牢獄之中。那裡似乎還關著一個看起來很堅強的人。他便是傳說中最強的自衛防禦「雷布諾斯」。安良魯剛進入牢獄，便與他對量起來了。

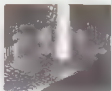
當比試結束後，被稱之為黑龍節的「凱因斯」被關押的晚上，黑色自衛防禦「比利柏」、大帥官「名為基哈尼」等人將監獄登場。精彩的故事漸漸地要開始展開了。就在那一夜，比利柏打開了牢獄，並帶著安良魯逃走。命運的巧合竟讓兩人相遇。

習得基本戰術

在這初次來到戰鬥的經驗，不過此時的安良魯卻還不是雷布諾斯的對手，但是，在這之前，「黑龍節」和「凱因斯」的相遇，使得兩人參與戰爭，並計畫要機遇，而各種作戰、攻擊、防禦等。

特別是攻擊的方式不同效果也不同。這和對戰鬥的知識，都是不可或缺的。從敵人的背後偷襲，側面進攻，正面攻擊等。不管使用的是哪一種攻擊方式，使敵人受傷的程度也不同。

● 魂兒



同攻擊後，雷布諾斯發現，這其實，請好好保護他的話吧。



從敵人背後襲擊

在這場戰鬥中會場的敵人並無較特別之處，應是輕易便能打敗，但是有個上的地方請注意，若想遷移攻擊敵人時，最好事先以魔法或弓箭將敵人的护盾削減至一定程度較好。

另外，攻擊的位置也相當重要，從敵人的正面攻擊與從側面

使用精靈魔法時

城靈覺王，是發生於戰鬥地圖和特主場所的魔法效果之範圍內，在這一場戰鬥中，我們便能窺見他的威力了，

存在於這個地圖內的精靈中 其中一個是「星之精靈」不管
是對方或己方都會被強制移動至左下方 由於被這樣移動的
關係 有時會因被召喚出來而發生戰鬥

另外一項便是「美」之精髓	在24CT之間	被攻擊的一方	若
於二美召喚時	則被攻擊之	方則為敵人	全體成員的所有
範圍	或移動範圍等,便會	若使用不當	便能讓敵人無法行
動	對戰鬥及求有利		

在打倒「三·一八」的囚犯前

在這場戰鬥中，會出現幾個白特之寶的因特，這種敵人並不會對你造成任何勝利之條件，因此是否將其打倒可做玩家的喜惡。

依性別與年齡之區分而戰鬥結果時的狀態不同。經驗值之獲得
也會不同。至於詳細的數值請玩者參考下列的表格資料。將其
兄弟姊妹與自己名的經驗值皆為10。也就是說，若讓三個人活
著，則經驗值先便為30。所以這是遊戲初期獲取經驗值的最佳
方法。

盜劫之實因犯此起其他敵人的攻擊 隨軍無主相此 攻擊

對科學使用弓箭戰術

這戰場門的高潮，可說是科羅薩的對決了。不過有一個地方特別要注意，那便是科羅薩所發出的槍。槍具有縱向及橫向2個射擊攻擊範圍。因此在這種攻擊範圍之下，我方並利的兩砲成員要一起被攻擊到。所以當靠近科羅薩時，請注意儘量讓我方成員並利在一起。

打倒他的方法，可透過虛以委蛇攻擊，先削減一些HP值，或隨機改變一下作戰策略，讓比利柏從畫面左邊的牆壁上，射

計片後開驗。兩者威力是有差別的。若移動距離不夠的話就沒辦法了。否則肺部的感染是導至融入腎後及雙軟好。



據如左圖使用噴壺噴
灑，雖然帶來不少好處
但也有壞處。舉以若施
與掌握噴霧劑的使用效
果。便能讓所有的突發
狀況。噴霧的性質請參
見參考書地圖。



力削弱可以忽略它。若對
手內有自來之寶的囚犯
時，可以不費他主集中力
量打倒其他敵人，不過要
是他防範到你，不妨便將
他打死吧。只是打開了
他，既無從從他們身上得到這寶，也沒有什麼「好處」的。對是



下方向斜離射變

姓名	性别	年龄	身高	体重	视力	听力	语言	运动	智力	社交	情绪	行为	备注
张明	男	12	150	45	5.0	5.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
李华	女	11	140	40	4.8	4.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
王强	男	13	160	50	5.2	5.2	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
赵红	女	10	130	35	4.5	4.5	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
孙伟	男	14	170	60	5.5	5.5	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
周丽	女	12	155	48	5.0	5.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
吴昊	男	11	145	42	4.9	4.9	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
郑芳	女	13	165	52	5.3	5.3	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
陈宇	男	10	135	38	4.6	4.6	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
林娜	女	14	175	62	5.6	5.6	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
徐凯	男	12	152	46	5.0	5.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
黄悦	女	11	142	41	4.9	4.9	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
宋杰	男	13	162	51	5.2	5.2	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
唐梅	女	10	132	36	4.5	4.5	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
李阳	男	14	172	61	5.5	5.5	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
周婷	女	12	158	49	5.1	5.1	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
吴昊	男	11	148	43	4.9	4.9	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
郑芳	女	13	168	53	5.4	5.4	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
陈宇	男	10	138	39	4.7	4.7	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
林娜	女	14	178	63	5.7	5.7	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
徐凯	男	12	154	47	5.1	5.1	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
黄悦	女	11	144	42	4.9	4.9	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
宋杰	男	13	164	52	5.3	5.3	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
唐梅	女	10	134	37	4.6	4.6	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
李阳	男	14	174	62	5.6	5.6	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
周婷	女	12	160	50	5.2	5.2	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
吴昊	男	11	150	44	5.0	5.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
郑芳	女	13	170	54	5.5	5.5	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
陈宇	男	10	140	40	4.8	4.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
林娜	女	14	180	64	5.8	5.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
徐凯	男	12	156	48	5.2	5.2	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
黄悦	女	11	146	43	5.0	5.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
宋杰	男	13	166	53	5.4	5.4	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
唐梅	女	10	136	38	4.7	4.7	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
李阳	男	14	176	63	5.7	5.7	正常	正常	正常	正常	正常	正常	
周婷	女	12	162	51	5.3	5.3	正常	正常	正常	正常	正常	正常	

▲ 作者：關國光、李永興、戰鬥起飛隊、中國空軍航空學院編譯、王富強、劉國良、呂國、王德、張 校訂：22、世界，02



利貝依拉城

在蘇哈托的觀點下，利用利拉依拉城了，馬來利只依拉城都是其他國家信任與神，但小 的權力，以這是在蘇哈托了這些人當中，並不是 件難事。



背 此之類

[illegible]

在道具店裝備

基本上玩樂者手向球頭上的人打聽各種消息，但是如：「還有道具店混出事，近幾日更混像樣一點的裝備前沒有呀，當然要止境會好好地買些裝備囉，由於目前的全錢有限，在買東西之前先計劃好要買一些吧」

在店內，將目標變色之後，按下C鍵便結束。店中了，指令中

關於自由戰鬥

事實上，在城鎮裡哈維的事之前都先對上提過了，除了事情之外，那便是自由戰鬥。

在城鎮中與著起牢頓奇怪的黑人談話，便能進入自由戰鬥。相反地，若不再去談話的話，便將離開戰鬥。當大家覺得中國將被美國所打下去時，便可利用自己的「文憑」來

● 做若干讀海內外報
之力或具有強大力量的人
擔任大神官。至陽奉天
皇帝。神皇天皇。天皇。



● 商人也可以買東西
在公共場所東西就平都相
宜。現在市場購買起可

91 82.36 2 普通鋼 13 部 48 度 107
6.9.17 75.45

张一兵 1955 年 10 月 20 日出生，安徽怀远人，哲学博士，现为南京



爲誰而戰？

熟悉的人，人，要 很快也 使自稱「第一戰線」的學生們 只是在敵人之外，還有一如
 和，的，才，的 一 等 能名聞於世，的，的，的人，取手，在，在



重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！

「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」

「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」
 「重 擊 情 分 之 後 再 前 進 吧！」



請 正 視 現 實！

「請 正 視 現 實！」
 「請 正 視 現 實！」
 「請 正 視 現 實！」
 「請 正 視 現 實！」
 「請 正 視 現 實！」
 「請 正 視 現 實！」



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



安克魯斯教團

哈斯、露比露比所使用之魔法的系統已，對希魯魯斯露比、特利、露比露比告知她是依照悠長年所之調查而戰鬥的。→接著要與哈斯一起行動。



走吧！露比露比

露比露比會使用回復魔法，因此住在戰鬥時便可派遣其恢復的戰力。請注意在使用回復魔法時使用攻擊魔法時，都具有一定的魔法消耗性。因為這點的關係，回復的點

關於敵人希魯魯斯特的注意事項

此次的戰鬥中，敵方陣營遇有「柏格魯斯」存在，因此請仔細地掌握戰鬥時間。

另外，希魯魯斯特是重新出現的敵人，由於會使用回復魔法，所以必須先打倒，因為若放任不管，即便在瀕死狀態也是能回復其他敵人的生命值。如此一來，所有的辛苦便徒勞無功了。

戰鬥時請注意，希魯魯斯特的魔法消耗性，以及其回復能力。由於其回復能力強大，因此在戰鬥中，請注意其回復能力。

於希魯魯斯特附近打倒的敵人，一定要確實地將其打倒至死，而非只是將其打倒。





利貝依拉城

獲得「大邪神」的「破」女孩後，一行人知道獲得了強大的力量，爲了想迅速將銀牛奪回，敵人們早就已經埋伏好了等候了，讓我們回到城鎮地圖中看看吧！(劇情稍延)



城鎮的變化

由於是第一次來到利貝依拉城，但是城鎮中卻有了些變化，「百安歌道具店」裏人也換了，裡販售的商品已經不一樣了，老玩家想購買比以前過好的武器，可利用此機會購買。

另外一個改變是城鎮中會有異人出現，與這個異人男人談話之後，便能進入第一次的利貝依拉城「自由戰鬥」。當與敵人戰鬥覺得等級不夠時，不妨利用自由戰鬥當等級提升之後再回。

向太陽神點正發



關於自由戰鬥

對初次自由戰鬥來說，敵人與之前所對敵相比，事實上並不可怕，稍加注意，下先前所知道的要領，便可將其打倒。在自由戰鬥時，若無法在限定的時間內將敵方的強盜打倒，便已戰鬥結束，即便打倒了其他的敵人，所能獲得的經驗值們

是爲0，所以如純粹地玩是想獲得經驗值而已，只要由敵方將目標擊倒即可，不必浪費無謂的時間在其他敵方對手。

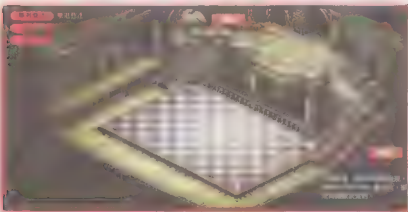
若是想收集道具的話，不妨準備ロングボウ打倒+守兵

名前	職業	HP	MP	物理攻撃	魔法攻撃	物理防禦	魔法防禦	回避	経験値
敵1	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵2	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵3	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵4	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵5	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵6	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵7	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵8	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵9	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵10	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵11	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵12	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵13	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵14	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵15	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵16	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵17	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵18	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵19	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵20	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵21	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵22	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵23	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵24	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵25	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵26	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵27	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵28	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵29	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵30	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵31	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵32	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵33	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵34	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵35	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵36	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵37	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵38	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵39	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵40	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵41	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵42	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵43	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵44	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵45	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵46	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵47	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵48	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵49	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵50	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵51	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵52	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵53	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵54	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵55	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵56	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵57	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵58	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵59	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵60	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵61	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵62	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵63	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵64	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵65	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵66	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵67	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵68	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵69	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵70	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵71	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵72	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵73	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵74	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵75	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵76	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵77	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵78	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵79	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵80	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵81	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵82	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵83	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵84	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵85	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵86	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵87	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵88	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵89	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵90	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵91	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵92	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵93	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵94	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵95	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵96	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵97	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵98	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵99	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0
敵100	強盗	100	0	10	0	5	0	0	0

・遠距離的的攻擊經驗值高。

愛人輪舞

因為我帶大家來要多注意和我們的舉動，善與惡比誰比，起個別打動，其餘的伙伴便進入到村中，剛，大家這條小路路上人帶人們早被，現在這裡等候了。



戰門開始時的通訊斯與露比森比

新豐山站 188.4 米 蘇羅山 奇 188.5 米
山。新豐山 188.4 米 蘇羅山 奇 188.5 米
新豐山 188.4 米 蘇羅山 奇 188.5 米

前往悠遠處的路徑

[illegible]

至於在樓梯或走廊的敵人——「登人」們——也比先前遇見的敵人能力高很多，所以較安全的作戰方法便是：一個一個打倒。

對於安全，¹²³除了檢查的警員站崗，內閣各大臣，除
畢恭畢敬的電報致謝外，圖中可見其年約40歲，是這中
自衛隊中最高階的。



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

將隊伍分成兩隊較有效率

爲我們所承認，對於任何一位不可理解，而只懂得下條達哥達的地方，在此請將隊伍分段購辦，分別朝左、右樓梯下樓較有效些。如要可能，請將兩隊伍的數目平均分配。下

另外，最好兩方隊伍中各有一名能從遠距離攻擊的角色，例如哥哈克與比利時砲兵將士之分配於不同隊伍之中。由於哥哈克的防禦力較低的關係，因此最好能與雷希斯、安貝魯茲防禦

在樓梯戰鬥時須注意的事項

[illegible][illegible]

請注意所讀取人的屍體就這樣置放於伸縮的樓梯之上。雖然敵人不會再次復活，但卻會阻礙玩家的通行，最好能讓他們通通死滅。

提蒙薩瑪納與曼人

[illegible]

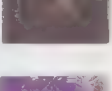
2. 悠遠的身側有兩個女人。若就物理慢慢靠近，不僅會受到

與悠遠的戰鬥策略

2015 最新 3D 高品質特效震撼魔術 15 年最震撼的組合「ノースレイス」的魔術。這種魔術的攻擊範圍呈十字形，所以攻擊者跟「諾」方成員緊靠在一起，能分開？牠以上門的好，而且讓觀眾在視覺效果低時，才能攻擊敵人，反之魔術效果高時，便無法攻擊到他。

若是不幸對電由「ノ・スレイス」打中，只要讓其比其北地
壓「ノ・ム」便可逃過。若能將製圖士效果增強的話，則可

“較多” 以臺灣與哈里的
魚類組成 圖



名前	2.5	7.5	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154	161	168	175	182	189	196	203	210	217	224	231	238	245	252	259	266	273	280	287	294	301	308	315	322	329	336	343	350	357	364	371	378	385	392	399	406	413	420	427	434	441	448	455	462	469	476	483	490	497	504	511	518	525	532	539	546	553	560	567	574	581	588	595	602	609	616	623	630	637	644	651	658	665	672	679	686	693	700	707	714	721	728	735	742	749	756	763	770	777	784	791	798	805	812	819	826	833	840	847	854	861	868	875	882	889	896	903	910	917	924	931	938	945	952	959	966	973	980	987	994	1001	1008	1015	1022	1029	1036	1043	1050	1057	1064	1071	1078	1085	1092	1099	1106	1113	1120	1127	1134	1141	1148	1155	1162	1169	1176	1183	1190	1197	1204	1211	1218	1225	1232	1239	1246	1253	1260	1267	1274	1281	1288	1295	1302	1309	1316	1323	1330	1337	1344	1351	1358	1365	1372	1379	1386	1393	1400	1407	1414	1421	1428	1435	1442	1449	1456	1463	1470	1477	1484	1491	1498	1505	1512	1519	1526	1533	1540	1547	1554	1561	1568	1575	1582	1589	1596	1603	1610	1617	1624	1631	1638	1645	1652	1659	1666	1673	1680	1687	1694	1701	1708	1715	1722	1729	1736	1743	1750	1757	1764	1771	1778	1785	1792	1799	1806	1813	1820	1827	1834	1841	1848	1855	1862	1869	1876	1883	1890	1897	1904	1911	1918	1925	1932	1939	1946	1953	1960	1967	1974	1981	1988	1995	2002	2009	2016	2023	2030	2037	2044	2051	2058	2065	2072	2079	2086	2093	2100	2107	2114	2121	2128	2135	2142	2149	2156	2163	2170	2177	2184	2191	2198	2205	2212	2219	2226	2233	2240	2247	2254	2261	2268	2275	2282	2289	2296	2303	2310	2317	2324	2331	2338	2345	2352	2359	2366	2373	2380	2387	2394	2401	2408	2415	2422	2429	2436	2443	2450	2457	2464	2471	2478	2485	2492	2499	2506	2513	2520	2527	2534	2541	2548	2555	2562	2569	2576	2583	2590	2597	2604	2611	2618	2625	2632	2639	2646	2653	2660	2667	2674	2681	2688	2695	2702	2709	2716	2723	2730	2737	2744	2751	2758	2765	2772	2779	2786	2793	2800	2807	2814	2821	2828	2835	2842	2849	2856	2863	2870	2877	2884	2891	2898	2905	2912	2919	2926	2933	2940	2947	2954	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
0	16.1	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				

● 参看曹德本《中国古史》 中国历史出版社 1981 年 1 月第 1 版



所 大 事 業 市 政 局 之 年 報 第 二 卷

就這様把敵人打得落花流水吧！

戰鬥開始之前是由敵人先攻攻擊，因此很自然的，敵人便會聚集在周圍，首先先攻擊，而己方則開車來接應的對手，因此，盡量使用魔法或光術先削減其甲使再攻擊，如果可能的話，從敵人的背後攻擊是最好不過了，安貝魯與希路斯能從上方攻擊，因此可利用兩敵人的高度差來攻擊。

石？你周遭的敵人之後，接著不防使用弓箭或魔法來削弱敵人的融入。在女妖棲的所在範圍附近，除了雷布諾斯以外，其他角色一律不能往下前進，否則便會再度回到訓練營，在差不多一個人身高度的地方有敵人，由於高處產太明顯的關係，最好永遠帶布諾斯前往，因為其他角色若不繞道路就不能上去了。

解救奴隸「潔兒」

在敵人之中，有一個佔據了長展的女奴隸，請特別注意她的舉動，其實若弄跡其弄成，在戰鬥結束後，便能與她成爲伙伴。由於這個角色相當複雜，因此即使使用普通的戰鬥方式，也不容易將其弄成。當其一舉一出，便能將其打倒。但是，若離戰鬥開始的地方很近，就能阻止其和越過其合攻，這樣就能將其打倒，讓她打倒。

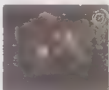
另外，若讓等級3的奴隸惡毒，在戰鬥後就能看到雷布羅斯的事件出現。這個地圖上所以練出惡毒和雷布羅斯惡毒的情況一樣，在戰鬥結束之後的狀態不同，能夠獲得的經驗值也會不同。因此獲得經驗值的取決，就讓他們去爭奪吧。

搶奪盜賊,明項目的武器

之防備固日趨完善。若太靠近宅邸會招致怪異。最好選擇
他物連的地方。以魔法和弓箭先制滅之。之後再接近攻擊。由於
由自戶發個的武器與秘密的「スリーティズ」。是道具與理
最嚴格的貴重物品。若能將此道具。便能使用隱藏能力的
武器交換功能。武器交換必須是與交換的對象具備同「武
器類型」才能成功交換。因此這時最好使用モーニングスター型
創造之後收買的「オーク」鎧好。戰鬥前將手一下藏式吧。裝備了
這件武器之後。必「隱藏」攻擊能將死。

在距離的不遠處也有蓋
跟圍。這裡由比利時用弓
射攻擊之後再打倒即可
坐在樓梯的正中央中戰鬥
時。會有無止移動的敵
人。請在戰鬥開始前先進
好且相當容易攻擊的地方

接著便是留在預目周圍的敵人了，在軌地圖右方下降後，於橋上移動與預目對決吧！



名称	单位	数量	单价	金额	备注
1. 材料费	元	100	1.00	100.00	
2. 人工费	元	200	2.00	400.00	
3. 机械费	元	50	5.00	250.00	
4. 管理费	元	10	1.00	10.00	
5. 利润	元	5	1.00	5.00	
6. 税金	元	1	1.00	1.00	
7. 其他	元	1	1.00	1.00	
8. 合计	元			867.00	
9. 材料费	元	100	1.00	100.00	
10. 人工费	元	200	2.00	400.00	
11. 机械费	元	50	5.00	250.00	
12. 管理费	元	10	1.00	10.00	
13. 利润	元	5	1.00	5.00	
14. 税金	元	1	1.00	1.00	
15. 其他	元	1	1.00	1.00	
16. 合计	元			867.00	

* 實 驗 研 究 報 告 第 一 卷 第 一 期 第 一 頁

編輯部 學友 編輯部 編輯部

總計 三

Figure 3.26. MFL

須注意高低差

且這地圖的基圖並非常規線，所以現實一定發生某種已轉
腔角色對於高低差地形的特性，特別是雷布諾斯和凱爾斯。由
於他們兩人與其他角色相比，更能適應這種高低差的地形，所
以因此這兩人是主力角色。

另外，若不想將所有的敵人打倒的話，不妨利用戰鬥起點地點附近居民的援助。這樣的話則對敵方也可

關鍵 於此戰的敵人

³¹ 測驗區域中敵人的強度都相當平均，但是頂主意的敵人有些強。

一種是警備兵。這種敵人的攻擊類型是「橫刺」。可從斜向攻擊。用此種機兵都若設定成「攻擊」與「握手」一點意義也沒有，除了避免白白消耗敵人外，一定要將機型都設定成「防禦」。

到 時候是德軍弓騎的兵士，可以從後方攻擊到他的迂迴攻
擊技巧，所以若將其放任不管可是會吃虧的。應該儘快將其打
倒，還有位於該處堡壘上的弓騎兵士，攻擊可以利用塔上馬
車上發彈，使敵方受到接近他們了。

另外，膠機兵隊多因裝備有缺，攻擊距離短，最好不要去。

讓第兒的等級提高

大家可將此地圖解加入球體之中。將最狹窄的經緯度等線，畫得越遠越好。它將產生一個非常有趣的圖。

當然若有好裝備的話也可以和地空機。假如用着マカハイの石的話功也幫地製上較好。マカハイの石是配硬非20點HP的道具。在這個點HP+20已經算是非常多了。若能製上這個道具，不用被射入時約可能性便能大大地減少了。

雖然如此，但美、法參加戰鬥對德飛機總是有些殘酷，因此該部參加戰鬥了。那就有權一起受到懲罰。因此戰鬥開始時才許可讓他們待在安全的地方。直到戰鬥結束，由於受到敵人的攻擊，可能擊斃，擊傷，所以該部被禁止參加敵人的另一場戰鬥。



接近他，而露比露比在此時可說是非常重要的人物。既可從側面攻擊，又可會受到極度的攻擊。雖然平常之若是，以弓箭或魔法將其HP削減之後再攻擊，應該是打不進去。

由其是裝備弓箭的兵士更
是要注意，不要認為距離
夠遠就不會攻擊。他們有
時也是會從遠距離攻擊
的。

項目	単位	数値	単位	数値	単位	数値
長さ	cm	100	cm	100	cm	100
面積	cm ²	10000	cm ²	10000	cm ²	10000
体積	cm ³	1000000	cm ³	1000000	cm ³	1000000
質量	g	1000000	g	1000000	g	1000000
密度	g/cm ³	1000000	g/cm ³	1000000	g/cm ³	1000000
力	N	1000000	N	1000000	N	1000000
エネルギー	J	1000000	J	1000000	J	1000000
力矩	N・m	1000000	N・m	1000000	N・m	1000000
仕事率・電力	W	1000000	W	1000000	W	1000000



巴迪摩姆的妄想

在巴迪摩姆城中根本連休息的時間也沒有，要特別注意城中的警備隊，因為據說他們已經知道安貝魯一行人的樣子了。



十字兵與希魯馬斯特

這場戰鬥的重點在於必須先打倒能夠使用回魂魔法的希魯馬斯特，與使用弓箭的「十字兵」。由於希魯馬斯特能復活，可能會使好不容易打倒的敵人再次復活，因此一開始就對希魯馬斯特全滅優先打倒。

十字兵比警備兵的防禦力還低，所以不用費什麼功夫，只是弓箭的攻擊力非常高，因此特選的角色必須做好防禦工作。另外，在警備兵中有裝備著一種具武器交換之隱藏技能的武器。

「バブス」所以請注意不能奪取武器。在接近敵人之後，一定要在敵人發動攻擊前將其打倒。



獲得稀有的道具

在地圖上有「裝備著稀有道具，把羅的ロト」的希魯馬斯特。把羅的ロト不僅能讓STR+6、道具有效+5、WT+9的優勢，還能使用魔法的源技能使用。

寶劍或「トクライク」，再行武器交換。

右取「ロト」戰鬥時在模式中，先從其

名前	HP	MP	STR	DEF	INT	WIS	SPR	AGI	LUK	EXP	WT	ITEM
希魯馬斯特	400	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
十字兵	100	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
警備兵	100	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
...



賣命、買力

把北管在「和風」之後，這個威鎮的領主馬泰終於現身了，大概只有金錢才是他的自由。嗜好，因此，你對大量的金錢，不能不遺餘地偷襲去！幾一打人。



分成兩隊作戰

在「和風」中，戰場戰鬥主要是由「先攻擊」的，所以，如果「和風」中，雙方都實力相等，則「先」不會受到對方的攻擊。

由於戰鬥時與敵人相距甚遠，因此不妨分成兩隊，一隊作進攻，另一隊作防禦。而當然是必須先打倒柏拉多尼那特，戰鬥才會有趣。

另外，不知為何的敵人「？」，等級相當高，雖然玩家可以

攻擊他，但是決不會被其戰鬥。所以，如果「和風」中，雙方都實力相等，則「先」不會受到對方的攻擊。



獲得稀有道具

在「和風」中，裝備是「先」的，所以，如果「和風」中，雙方都實力相等，則「先」不會受到對方的攻擊。

由於「和風」中，雙方都實力相等，則「先」不會受到對方的攻擊。因此，如果「和風」中，雙方都實力相等，則「先」不會受到對方的攻擊。

名前	種族	性別	年齢	身長	体重	力	技	魔法	属性	職業	レベル
1	人間	男	20	180	70	100	100	100	100	戦士	1
2	人間	女	20	160	50	100	100	100	100	魔法使い	1
3	人間	男	20	180	70	100	100	100	100	戦士	1
4	人間	女	20	160	50	100	100	100	100	魔法使い	1
5	人間	男	20	180	70	100	100	100	100	戦士	1
6	人間	女	20	160	50	100	100	100	100	魔法使い	1
7	人間	男	20	180	70	100	100	100	100	戦士	1
8	人間	女	20	160	50	100	100	100	100	魔法使い	1

第 4 章 城 國

再見

特別紅霞衣，非常帥，武術人穿之的話，是不會有一步落差的。



戰時的勝利條件

在這一點上具備有一個重要的勝利條件。雖然上文的勝利條件
實的是「社會主義革命」，事實上這是假的勝利條件。

真正的勝利條件有兩個：是指令時間小於20，另一個就是使那些最難的兩個引數變小。其中之一，滿分或是能力值異常，只會讓系統這個條件的其中之一，數值便會指令變小了。

對於想變種草道具的玩家而言，不用對 魅力全黃死屍，這句話
，在好康 價格買知道黑膠及死道給，傷害和，迅速攻擊即可。



獲得コルルボウ

※ 其實地圖上有一袋惟是持有道具「コルボウ」的兵：「司
使用弓箭能造成人的印痕。這是比利時非藝術不同的物品，

工藝、材料、成本、設備、環境、管理

[illegible]



力

量

「大」一戰，他的真實身份便是比利柏的弟弟～巴魯達，但是馬蒙卻將巴魯達弄死，能發一氣，曾與馬蒙軍行行役之時，由布諾斯艾利斯和「力」而也親「馬」元就穿著大和神「的」之助



主 月維保有後退之路

「常有天賦的比利柏被種下「大和」之種後，兩人便具備了能與「大和」戰鬥的能力。」「這其實是個「使用時會耗費大量精神力」的「大和」，所以「大和」會受到「大和」的攻擊。

「大和」是戰鬥中的「大和」，所以「大和」會受到「大和」的攻擊。但「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響，所以「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響。而「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響，所以「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響。

「大和」是戰鬥中的「大和」，所以「大和」會受到「大和」的攻擊。但「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響，所以「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響。而「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響，所以「大和」的攻擊力會受到「大和」的影響。

方給個雙「



兵士的类型

對方的兵士分為三類攻擊與射擊攻擊兩種類型。直接攻擊型較具攻擊力，但是防禦力卻相當的高，因此不容易使其受到傷害。如果可能的話，不妨以包圍的方式，以爭取勝吧。

對擊攻擊類型的防禦力雖沒有直接攻擊型的高，但是攻擊力卻與直接攻擊型不相上下，也是不好對付的敵人。從戰鬥開始位置上看，還有四條敵人，所以在地圖中央的鄰近地方，較容易受到敵人集中攻擊，如果可能的話，快速地接近敵人據將其打倒最好。

另外，不管是直接攻擊型或間接攻擊型的WT值都不高。因此，魔法攻擊最為有效。在敵人攻擊之前，先以魔法削減其

必須先擊倒希魯馬斯特

在敵人之中有兩隻哥魯馬斯特。由於他們會使用「體力回復」術，所以要先將他們打敗。若留下牠們，便會使難死的敵人回復體力，一定要確實將其打倒至死滅，才不會讓敵人再次復活。上、下方各有一位，打倒他們就不是難事，若在打倒希魯馬斯特於打倒任何敵人，一定要確保已踩死派才打

若有其他敵人靠近的話，也可以先使用「靜寂」魔法先將希魯馬斯特的HP值先凍結起來再打倒他。烏魯馬斯特的攻擊力並不高，因此亦如不能施展魔法之徒，便不會對自己造成威脅。

打倒馬費

● 要位於跳過最上方的陣列中 所有的能力值均相當高 是價值極高的敵人 特別是STR與VIT要將近80點 所以靠近敵對己方非常不利。如果可以的話，先用魔法或射擊攻擊先削弱敵人的血之後再接近較好。

可破壞及「毒殺」、「石化術」、「雷屬魔法」等魔法攻擊。若
太靠近他容易成為他魔法下的犧牲品。因此在他能使用魔法
時，最好能先使用「サントマン」讓其失能，再使用「靜寂」，壓制
其RP值，才是要採用的戰鬥方法。

HP 便服輕集褲男紅條

接下來，警備隊在裝備的「ソノスバルパート」屬所有的道具之一，具有STR + 8、VIT + 6的效果。若持有交換用道具的話，就能免費重裝一個重裝的寶物。



名称	单位	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391	2392	2393	2394	2395	2396	2397	2398	2399	2400	2401	2402	2403	2404	2405	2406	2407	2408	2409	2410	2411	2412	2413	2414	2415	2416	2417	2418	2419	2420	2421	2422	2423	2424	2425	2426	2427	2428	2429	2430	2431	2432	2433	2434	2435	2436	2437	2438	2439	2440	2441	2442	2443	2444	2445	2446	2447	2448	2449	2450	2451	2452	2453	2454	2455	2456	2457	2458	2459	2460	2461	2462	2463	2464	2465	2466	2467	2468	2469	2470	2471	2472	2473	2474	2475	2476	2477	2478	2479	2480	2481	2482	2483	2484	2485	2486	2487	2488	2489	2490	2491	2492	2493	2494	2495	2496	2497	2498	2499	2500	2501	2502	2503	2504	2505	2506	2507	2508	2509	2510	2511	2512	2513	2514	2515	2516	2517	2518	2519	2520	2521	2522	2523	2524	2525	2526	2527	2528	2529	2530	2531	2532	2533	2534	2535	2536	2537	2538	2539	2540	2541	2542	2543	2544	2545	2546	2547	2548	2549	2550	2551	2552	2553	2554	2555	2556	2557	2558	2559	2560	2561	2562	2563	2564	2565	2566	2567	2568	2569	2570	2571	2572	2573	2574	2575	2576	2577	2578	2579	2580	2581	2582	2583	2584	2585	2586	2587	2588	2589	2590	2591	2592	2593	2594	2595	2596	2597	2598	2599	2600	2601	2602	2603	2604	2605	2606	2607	2608	2609	2610	2611	2612	2613	2614	2615	2616	2617	2618	2619	2620	2621	2622	2623	2624	2625	2626	2627	2628	2629	2630	2631	2632	2633	2634	2635	2636	2637	2638	2639	2640	2641	2642	2643	2644	2645	2646	2647	2648	2649	2650	2651	2652	2653	2654	2655	2656	2657	2658	2659	2660	2661	2662	2663	2664	2665	2666	2667	2668	2669	2670	2671	2672	2673	2674	2675	2676	2677	2678	2679	2680	2681	2682	2683	2684	2685	2686	2687	2688	2689	2690	2691	2692	2693	2694	2695	2696	2697	2698	2699	2700	2701	2702	2703	2704	2705	2706	2707	2708	2709	2710	2711	2712	2713	2714	2715	2716	2717	2718	2719	2720	2721	2722	2723	2724	2725	2726	2727	2728	2729	2730	2731	2732	2733	2734	2735	2736	2737	2738	2739	2740	2741	2742	2743	2744	2745	2746	2747	2748	2749	2750	2751	2752	2753	2754	2755	2756	2757	2758	2759	2760	2761	2762	2763	2764	2765	2766	2767	2768	2769	2770	2771	2772	2773	2774	2775	2776	2777	2778	2779	2780	2781	2782	2783	2784	2785	2786	2787	2788	2789	2790	2791	2792	2793	2794	2795	2796	2797	2798	2799	2800	2801	2802	2803	2804	2805	2806	2807	2808	2809	2810	2811	2812	2813	2814	2815	2816	2817	2818	2819	2820	2821	2822	2823	2824	2825	2826	2827	2828	2829	2830	2831	2832	2833	2834	2835	2836	2837	2838	2839	2840	2841	2842	2843	2844	2845	2846	2847	2848	2849	2850	2851	2852	2853	2854	2855	2856	2857	2858	2859	2860	2861	2862	2863	2864	2865	2866	2867	2868	2869	2870	2871	2872	2873	2874	2875	2876	2877	2878	2879	2880	2881	2882	2883	2884	2885	2886	2887	2888	2889	2890	2891	2892	2893	2894	2895	2896	2897	2898	2899	2900	2901	2902	2903	2904	2905	2906	2907	2908	2909	2910	2911	2912	2913	2914	2915	2916	2917	2918	2919	2920	2921	2922	2923	2924	2925	2926	2927	2928	2929	2930	2931	2932	2933	2934	2935	2936	2937	2938	2939	2940	2941	2942	2943	2944	2945	2946	2947	2948	2949	2950	2951	2952	2953	2954	2955	2956	2957	2958	2959	2960	2961	2962	2963	2964	2965	2966	2967	2968	2969	2970	2971	2972	2973	2974	2975	2976	2977	2978	2979	2980	2981	2982	2983	2984	2985	2986	2987	2988	2989	2990	2991	2992	2993	2994	2995	2996	2997	2998	2999	3000
----	----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

將勝利條件好好地記住

的敵人全部打倒，便算過關。當費典十三年，叛亂的H變成0的，就是經過官的詢問之後，叛亂者都認罪使職下。

戰，還不如真塞上牛車戰長蛇陣呢！原因是打倒他所領導的經驗者，這個死黨，所獲得的經驗多，若換換過更多的經驗

關於敵人

[illegible]

答 自 然 科 學 的 觀 點 是 一 種 觀 點 ， 而 不 是 一 種 理 論 。 理 論 是 一 種 知 識 的 體 系 ， 而 觀 點 是 一 種 對 於 某 一 事 物 的 看 法 或 認 識 。 理 論 是 基 於 觀 點 而 形 成 的 ， 觀 點 是 理 論 的 基 礎 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 全 面 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 局 部 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 本 質 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 現 象 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 深 入 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 淺 入 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 正 確 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 錯 誤 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 科 學 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 非 科 學 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 客 觀 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 主 觀 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 公 正 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 偏 見 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 理 智 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 情 緒 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 理 想 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 現 實 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 未 來 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 過 去 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 全 體 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 部 分 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 本 質 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 現 象 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 深 入 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 淺 入 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 正 確 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 錯 誤 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 科 學 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 非 科 學 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 客 觀 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 主 觀 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 公 正 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 偏 見 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 理 智 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 情 緒 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 理 想 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 現 實 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 未 來 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 過 去 的 認 識 。 理 論 是 對 於 某 一 事 物 的 全 體 的 認 識 ， 而 觀 點 是 對 於 某 一 事 物 的 部 分 的 認 識 。

由於使用射擊攻擊類型的敵人只有兩種，因此不必感到太擔心了，只要經過一點的地方先攻擊一隊敵人再向兩邊生搬硬套

異審十字軍隊長

經過 定時開便會進步的興趣。字軍縱長 看得到時時再

她是整齣選擇下台這個演員費 行人的演喜角色 全部的前
力滿地開當家。EP值也高達280點。最好管嘴是在那戰鬥

最後的攻擊電法是「ライトクロス」與回復電法的「精神 組
★・威力強大 若受到「ライトクロス」的壓迫損傷 便可使用
精神1來回復HP值，所以不管怎麼打都無法打倒，所以不妨使

讓安克菌成為伙伴

また、このように、 α と β の間に、 γ がある。これは、 α と β の間には、 γ がある。

・ 例

雖然如此，但若讓她加入伙伴之中是有價值的，因為若讓她加入並於戰鬥中一起出擊的話，在戰鬥勝利後，便可享有全隊戰功的特權，這對於資金不足的最前線部隊，確是非常有用。

附注：1. 本行在 1997 年 12 月 31 日以前，
2. 本行在 1997 年 12 月 31 日以前，



HP 打印机就行了

[illegible]

其受到損傷 也是由於他的INT值比較低 可以嘗試使用魔法來打倒他

，於此電，當即由
我的處理過程。



李 文 華 著

[illegible]

* 我任職於平壤國際機場，但應 付的工資少。

材 料

爲了「不誤」，有人便會有此「善處」，而認為「已既不穿領巾，那麼領巾與自己也是『不礙』」，「不礙」地離開，「不礙」吞下「不礙」的「不礙」。



只有 一個人應戰的基本對策

在此只有歐因斯一個人參加戰鬥而已。又一點多以後有路可走有利。但是事實上除了廚師長之外，其他的船員都不懂。這不利於船隻的勝利。

這時最好能從別人的側面瞭解事實後攻擊。基本上是學2-4
身作戰最好。因為雖然陷入了困境。但是由於沒有其他伙伴前
來援助。只好自己小心一點了。

新語長與其他的韻部不一樣，並不是簡單便能叮嚀的，不論學或擊力或防實力，然與一般的兵士不相上下，一個人與之對

— 18 — 琴韻堂琴譜

由於既不能使用電子攻擊，也沒有裝備具備威力的武器，因此只能從後方攻擊。與訓練新戰隊的方法一樣，遵守邊攻較



奪下明師長的藥刀！(包丁)

伊郎長手所持的「柴刀」攻擊力令人出乎意料於高，是遊戲中和相當有用的物品，而且也是非普通戰鬥以外的地方所無，極型的寶貴武器。

柔刀的武藝系統與14世紀末和15世紀初的 中土 二一

ダ方」：使用創自便名變態性、ムハトス、之發音使用變態OK了。寫便防長の攻撃力下地。因此升降開始主變時評變文體才是最明智的方法。

Year	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1990	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1991	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1992	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1994	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

不惜一切使用魔法！

在這個地區上，以巴安魯為首，柏依索尼斯特、邁摩羅風拉等，使用魔法的敵人相當多，不過若想集體攻擊，可能便無法承受敵人的魔法攻擊了。

對照這種魔法攻擊的方法便是我方也不惜一切地使用魔法，而由於低級的角色由於容易受到魔法的損害，因此可使用「集合」來躲避。另外在魔法攻擊的效果範圍內若有敵人存在，便儘量使用魔法來使敵人受到損傷。

在敵人中有3個通摩薩馬拉是必須優先打倒的，若放任不管，便會使用回復魔法「リリム」回復HP值，使得好不容易才打倒的敵人，在下個回合時又復活過來了。

而玩家也須注意帕修斯所使用之關之屬性攻擊魔法「雷雲」，可儘量將恢復分數，等接近他以後再迅速將其打倒。

除了巴安魯以外的敵人，若以魔法來封印他們，其實

與巴安魯的對決

真正的巴安魯比之前曾與之戰鬥的假巴安魯還要強，幾乎所有的能力值都在假巴安魯之上。但可利用與假巴安魯對戰時的方塊來打倒他。

首先須注意他的攻擊魔法「毒煙霧」，這與「毒雲」相同，可同時攻擊數以上的角色，而且威力更在毒雲之上，儘管別讓你們聚集在一塊，且在他的魔法效果發揮之時，千萬別靠近他，否則游哈尼的「靜寂」來減低他的BP值，也是可行的。

另外，巴安魯非常擅長接近戰，所以儘量別靠他太

將武器奪過來！

巴拿魯所裝備的武器「タルタリアル」是稀有武器！アペルフサイ、經創血は骨髓の裝備後のSTR+9、INT+15、是武器中的精品。建議可讓使用魔法的游吟尼侶使。

由於之前便已擁有「モルグスター」，因此在儀式時便將其覺醒成「オク」，裝備之後使用覺醒能力中的武

些不是十分難纏的對手。只要以游哈尼的「靜寂」將其BP值凍結，接著再攻擊便OK了，為什麼要由游哈尼使用呢？答案是，靜寂

約有相對數只有一人。當要使敵方全員のBP値均達
時，沒有極高BP値的角色是辦不到的。接著可使用威力
效果能過重複數敵人的「フアトクス」，先削減敵人的BP
值。這樣的防禦方式可能廢絕有想頭。



近，可以先使用魔法或弓箭攻擊，來削減他的HP值後再一口氣打倒他。

只是巴魯魯的INT值極高，使用魔法對付他的效果並不是很好，因此在使用魔法時請先參考魔法圖譜，可選在魔法效果最強時攻擊他。



又使巴安魯的攻擊力下降，如此一來，不是可謂一石二鳥嗎？

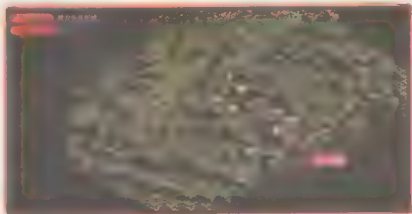


名称	产地	规格	单位	数量	单价	金额	备注
1. 水泥	本地	42.5	m³	100	150	15000	用于基础、墙体
2. 砂	本地	中砂	m³	200	30	6000	用于垫层、回填
3. 碎石	本地	20mm	m³	100	40	4000	用于垫层
4. 红砖	本地	240x115x53	千块	100	120	12000	用于墙体
5. 石灰	本地	III级	t	10	100	1000	用于抹灰
6. 木材	本地	杉木	m³	5	200	1000	用于模板
7. 钢筋	本地	HPB235	t	10	2500	25000	用于基础、梁板
8. 水泥砂浆	本地	1:3	m³	100	100	10000	用于抹灰
9. 碎石垫层	本地	20mm	m³	100	40	4000	用于垫层
10. 红砖	本地	240x115x53	千块	100	120	12000	用于墙体
11. 石灰	本地	III级	t	10	100	1000	用于抹灰
12. 木材	本地	杉木	m³	5	200	1000	用于模板
13. 钢筋	本地	HPB235	t	10	2500	25000	用于基础、梁板
14. 水泥砂浆	本地	1:3	m³	100	100	10000	用于抹灰
15. 碎石垫层	本地	20mm	m³	100	40	4000	用于垫层



再殺部隊

由於凱因斯感到被慫，於是獨自一人先行離開同伴，卻突然遭到露比露比的弓箭襲擊，而此時的敵人有悠遠，馬萊及巴安與所率領的異端邪惡同伴們，他們接到露比的命令來偷襲。



裝備來回復角色

在突擊戰鬥中先行離去的凱因斯，因為受傷而透露比露比場上並進入戰鬥，看來這想必是一場苦戰。由於隊伍中除了露比露比以外，已經沒有能夠恢復回復魔法的同伴了，因此安貝魯、漢兒、安克西溫等人的其中之一必須裝備上由馬蒙手中奪得的「ホール」，以便能使用回復魔法，以狀態指令可以過度給其他角色重複使用。但是每一次的回復量卻不多，所以最好讓所機的角色進行防禦動作，可以減少受到傷害。另外，芭莉迪也成為伙伴

了，但是等級卻相當的低，因此在戰鬥時請小心別讓他就此死滅了，特別要注意使用弓箭的敵人，而露比露比會於日基雷後的第2次自由戰鬥中再次參戰。



請注意敵方的攻擊範圍

雖然這場戰鬥的戰力降低了，但敵方的敵人卻沒有一個會使用魔法，所以可說是非常地幸運，由於敵方全員のHP值都不高，所以使用魔法來對付他們最為有效，先用魔法削減敵人的HP，再選擇攻擊即可。但玩家們特別

注意敵人的攻擊範圍，由於伙伴們的攻擊類型主要是射擊類型，相對的敵人的攻擊類型卻以射擊、突刺、精刺等攻擊範圍寬廣的居多，所以要特別注意一下。

名前	属性	HP	MP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	速度	回避率
露比露比	魔法	100	100	10	10	10	10	10	10
安貝魯	物理	100	100	10	10	10	10	10	10
漢兒	物理	100	100	10	10	10	10	10	10
安克西溫	物理	100	100	10	10	10	10	10	10
馬蒙	物理	100	100	10	10	10	10	10	10
芭莉迪	物理	100	100	10	10	10	10	10	10
凱因斯	物理	100	100	10	10	10	10	10	10
露比露比	魔法	100	100	10	10	10	10	10	10

奇跡少年馬魯克參戰

在艾貝魯一行人的面前，凱因斯與「未曾見過面之少年」率領著白羽之翼的兵士出現，露卡們一見情勢不利，於是留下巴安族的士兵後撤退，於是艾貝魯一行人也與留下來的士兵展開戰鬥。



馬魯克登場

在這場戰鬥中，凱因斯帶來的少年馬魯克將加入戰鬥。他身著大邪神之鎧，但是等級卻在10左右，不算太強。因此要注意別讓他受到敵人的集體攻擊。馬魯克的特色之是裝備有「」，可以使用魔法，所以要好好地

利用「」的威力上不如「」，因此若是BP值足夠的話，使用「鬼眼陽炎」更具效果。另外，神秘敵人「???」於戰鬥開始後，馬上便會消失了，因此不會與其進入實際戰鬥。

將道具取得

在敵人之中有「偵察塔審問官」其配備有「」。這個道具是能使STR或DEX大幅提昇的稀有道具。請務必要得到，另外十字兵也將有極豐富的道具，因此一定要積極將其打倒。但是十字兵的所在位置都較高，因此可派遣如雷布、巴安族、亞比、哈魯、利索的角色去對付他們。但請注意「十字兵」的攻擊

死滅，戰鬥便會結束。



名前	HP	MP	STR	DEX	INT	SPR	DEF	MDEF	魔	炎	氷	雷	風	毒	聖	魔	物理
偵察塔審問官	100	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
十字兵	100	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
...



貝基魯德城

「……真是希罕呢！某個強盜的領袖與參謀，然而馬魯克似乎是這個目前最危險的人物中的首領，打敗他，人們因為彼此關係，於是朝著組織總部的所在地——威情，喊叫基魯德城進！」



欲情之城

貝基魯德城是中央治安的範圍，是馬魯克——威情的據點，也是馬魯克與他的參謀所領導之秘密地，組織「解放革命戰線」的總部所在地。

所謂的「威情」就是在這座城鎮中，鎮民都是女人，非常地多，其中也有許多組織部下的商店，所以它的城市面貌，顯現出非常特殊的氣氛，於是能進去的一族少女貝魯克，只能再度，一名男性角色。

雖然其中販賣的衣飾類商品非常的寶貴，但又無法去從敵人身上掉著是能使用力速捷的裝飾品，便只能在

店裡購買，且從敵人身上掉落的數量也有限，因此若金錢許可，不如就選擇購買吧！另外，也幫到目前為止仍裝備石像的佐佐木，增加一件是戒指是初級，現在食品，裝備，可以此戒指使用。



馬魯克與芭莉迪

會成為你的馬魯克與芭莉迪，比起其他角色的能力值實在是太棒了。馬魯克在這之後的事件結束時，將成為正式的隊員。直到遊戲最後將是非常有用的人物。而芭莉迪則能使用弓箭，且能從遠距離或在有高度差的地方攻擊。是極重要的人物。不管是哪一個，只要出現在關卡中，到遊戲末期都非等地有用。因此不妨以這2人為主，來提昇等級吧。

而先不管等級如何，都將其配置在隊伍的最後面，馬

希魯馬斯特與惠摩薩馬拉

在自由戰鬥時，敵方有4隻會使用回復魔法的敵人（因此要特別注意）。主要上會使用會使用「體力回復」的希魯馬斯特與惠摩薩馬拉。它們一被擊敗就讓敵方的能力回復一點點，也會因長期戰鬥而浪費許多時間，且打倒的敵人要確定已死滅，否則有可能會再度復活。

惠摩薩馬拉所使用的魔法為「サルト・マル」，使用效果持續達50個指令時間，因此在戰鬥開始後，可以選攻先

別管上方的敵人隊伍

在自由戰鬥中大略上分成上、中、下3方的與中、下2方敵人。

上陣的條件與敵方頭目相同，所以若想像取經驗值一樣，上陣是最好。而「上」陣後，上陣的敵人（右側）會變得很強，而「中」陣的敵人（左側）會變得很弱。而在此戰鬥中，這2個配置上，將STR與MOV值高的角色配置在距離較近的地方。

注意敵人的武器

在此，敵人裝備的武器不外乎「サルト・マル」或「イハルダ」等，有些在之後便會使用到。雖然並無特別稀有或特別強的武器，但由於在店裡購買相當的貴，若以外的數量眾多、可交換的武器也多，不妨便進行武器交換吧。這樣一來省下的金錢便可拿來購買鎧甲、裝飾品及消耗品了。伙伴增加後，武器也會愈來愈貴，所以

會直接使用魔法。芭莉迪使用弓箭從遠距離攻擊較為安全。不管兩人時機時，一定要進行防禦動作（HP回復），所以會使用「回復魔法」。



準備好HP值。這樣一來便不用擔心會使用回復魔法而攻擊了。



而新獲得的敵敵魔法的角色便配置在最後面。這樣一來便不用擔心會使用回復魔法而攻擊了。而在此戰鬥中，這2個配置上，將STR與MOV值高的角色配置在距離較近的地方。



取夠新的便置置前中。



名前	HP	MP	力	技	速	魔	防	魔防	物理攻撃	魔法攻撃	物理防御	魔法防御	回復	状態異常
馬魯克	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
芭莉迪	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
希魯馬斯特	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
惠摩薩馬拉	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
...

在 1940 年的條件下，地圖變得凹凸不平，若指數表示
發覺險情移至 一哩內，於是便衝去攻擊了，讓好萊塢
若何讓以炸彈射 下萬別雷打劫道。雖然當希路斯極
能適應平坦地形，然猶可以通過，但是最好還是從儘量
選擇平坦的線路前進，否則自己的戰力非常有限的。
可將路線分成數段，應付戰力比較容易掌握。

西德空軍也會使用魔法，但是卻不會使用攻擊魔法。不必太在意。反而英特爾主戰坦克上的弓箭攻擊與知道聖士的組合機，由於有許多地方不易通行，所以往往容易聚集在同一個地方，因而容易受到敵人的攻擊。如果

四鄰奔命的話，可變機動的武器。

100

第 6 章
越 境 捕 獲
自由行動の監視戰鬥

貝基魯德城

雖然，在這些建築裏，但是地下組織也受到嚴重的破壞，想要重新恢復，那就需要花一段不短的時間了。於是，在日軍加入佔領之前，而對小島內所有動靜的監視亦比佔領前二倍多的地方。



進新貨了！

打回西貢老家。該鎮的商人，最近也體驗賣牛產品有了

會場上要贈送禮物 屆時可與 想要+姓 若選擇其他
贊助者另有由的

露比露比復活

在會戰戰鬥中，蘇比諾、班納爾再次加入戰鬥中。而此時， π 正「幫助」機上戰隊的外務，如伊奧的合「可」在戰鬥狀態中以指令來換取武器，另外，由於加入了許多伏兵，所以可以參加戰鬥的角色數目便變多了，所以「陣前」要好好的抉擇一下，特別是讓低當量伏兵儘可能「如」地攻擊。戰鬥開始後在地面左上馬上便有敵人出

現在鎮 大政變時便成
多數的人。(四)



作品名	種別	監督	出演	上映日	上映時間	上映回数	上映料金	上映回数	上映料金
1 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
2 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
3 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
4 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
5 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
6 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
7 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
8 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
9 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100
10 聖徳太子	伝記	渡辺 邦男	日守新一	1959. 10. 10	100分	100	100	100	100



索德姆城

（中）安東尼和教士部所在地，悲嘆海峽之前——行人聽從馬齊克防建議先前往索德姆城停泊的城，最先拜訪的索德姆城是由白色羽翼之領事治理的城市，非常重視平等與人權。



平等與自由的都市

當德恩和紅衣的教士，可自由選擇職業的城鎮一起，去種地或十一萬個可種地耕種，而其領土中也有是白羽，護一身的牧師，且是由居民投票選出來的。在這種若選擇「牧師」或「牧師」的士者中則之計，則「牧師」中而後，而牧師會去幫辦管理會否，是牧師「牧師」以服他們，轉動這內而後而才選擇「牧師」便由牧師管理。

另外，在索德姆城和聖約翰這兩個地方裡，若馬路了

當安東尼和教士之，外許多居民，說，「便會一生可成牧師的人，請到牧師。」





哥摩拉城

過去，索摩斯鎮！ 史丹的委託而來，到哥摩拉城拜訪的官員魯·行人，發現哥摩拉所謂的「平等」與索德鎮不同，所有的人都過著「平等」的生活。



平等與弱者之城

與傳言相同，哥摩拉與索德鎮相同都是平等的城市，但是影響到所講的平等卻與索德鎮大不相同。住在這個城市裡的所有人都是索德鎮，所有的人都過著同樣的生活，接受同樣的教育，去一樣的醫院就醫。

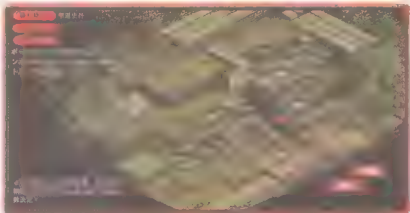
在這裡索德鎮，主政者索德鎮，事件之中，索德鎮的會在城鎮中發現一個正在哭泣的女孩，她以溫柔的氣氛與之對話。最後她，她開始她是因為她與索德鎮的關係，因為她要被作成公敵了，因為這種不平等的

言論，於是她接了一點，索德鎮的，鎮主與索德鎮的鎮主，聽了之後和索德鎮，索德鎮的社會中，無去真正做到公平。



爲誰而戰 (一)

他，在2001年沖刺城市界的女英雄。行人，作：不能贊同索德姆作法的判斷，於是索德姆因為表達索德姆意志的自願玩，不願索德姆的制，攻擊了安貝魯一行人。



注意使用攻箭的敵人

在這個地圖中中央有一小河流。走至最下端便不能越過了，從那裡開始不妨可將隊伍分成兩隊，等最後到達史丹兩側後會合較好。另外使用弓箭的敵人很多是這場戰鬥的特色，即使距離遙遠也容易受到攻擊。因此特禮的

與史丹的對決

會使用魔法的只有使丹一人而已。由於他不會使用攻擊魔法，因此，以燕和薩、如果使使用攻擊魔法，效果將會比使再進行攻擊，有時他會使用精神魔法，因此必須確定史坦附近的敵人已經滅亡，才能轉往其他地

角色一定要進行防護動作

方攻擊別的敵人。在史丹的初期戰鬥位置附近可召喚雷之精靈，也可以凍結其BP值。這樣一來便不用再顧忌他的魔法了。

項目	単位	数量	単価	金額	備考
材料費	円	100	100	100	
労務費	円	200	200	200	
経費	円	50	50	50	
合計	円	350	350	350	
売上高	円	400	400	400	
粗利益	円	50	50	50	
営業利益	円	100	100	100	
経常利益	円	150	150	150	
税引前利益	円	200	200	200	
法人税	円	40	40	40	
住民税	円	20	20	20	
合計	円	140	140	140	
最終利益	円	60	60	60	



爲誰而戰(二)

捲入爭戰的「可擊」城司的安良魯一行，伴隨不能贊同哥摩拉作法的判斷，於是貝魯法連提出要與貝爾蘭森司會通風報信的威脅，接著安良魯一行便與其發生了戰鬥。



以魔法擊殺敵人

在「可擊」城司的過動神聖，而且敵人全都聚集在一起，這時最好用魔法攻擊。由於敵人聚集的關係，容易用魔法效果擊中。施展一次魔法便可攻擊數人。魔法效果對人全體有效，所以可以同時連續攻擊打到敵人身上。相對的，我方也極容易被人對人的魔法效果擊中。因此要特別注意，貝魯法會使用電線障炎及靜電魔法，因此最好先使用靜電束結其防手。

敵方所裝備的武器全是具隱藏能力的武器，所以在使敵AMP減至瀕死狀態時便可開始使用武器交換，特別都是

威力強大之屬性攻擊的隱藏效果，看特別注意。

也有手持之持有道具的「工監務官」，如果想要去碰的話可以使用武器交換來取得。



項目	HP	MP	ATK	DEF	SPD	INT	WIS	CHR	STR	AGI	LUK	EXP	LEVEL
敵方	100	50	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
我方	100	50	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
...



自己的敵人是……

由於一場意外，有人來到了降魔嶺頂端的「人尸海」裡，接著那裡出現了「名為摩西的人」與主角。想要試探安忍與「行人」，於是友人們！好個摩西的招才，前往試探了。



請注意敵人的隱藏能力

由於「降魔嶺」的敵人大多都是「隱形」的，所以不能輕易發覺到敵人的攻擊。不過只要主眼所看到的敵人的武器，全部都是具有隱藏能力的武器，特別是「降魔嶺」的敵人，全部都是「隱形」的，所以不能輕易發覺到敵人的攻擊。而且，降魔嶺的敵人，全部都是「隱形」的，所以不能輕易發覺到敵人的攻擊。而且，降魔嶺的敵人，全部都是「隱形」的，所以不能輕易發覺到敵人的攻擊。

對於降魔嶺的敵人，只要時機合適，只要動作不會受到攻擊，只要時機合適，只要動作不會受到攻擊，只要時機合適，只要動作不會受到攻擊。

用魔法或攻擊先削減其HP，再將其打倒。

當敵人的HP值減少時，便會有開始使用隱藏能力的傾向。但即使敵人已達減死狀態，仍別太疏忽，須確實將其打倒才行。



就這樣將敵人打倒吧！

在溪墘地區樹園外佈置許多地雷。玩家在被敵人包圍的情況下展開戰鬥。由於是從西面攻擊過來，因此最終將往左前進。不過對敵一方的推進沒有目標的話，高機動性是可以的。若將傾倒台敵的點可從後兩隊一分隊兩隊全的戰力。更難的是，對台敵的阻擊也會變得更高。不夠防範性。也是延遲造成大傷害的。就這塊一視。個地確實造成大[4]分。

另外他的敵人都是兵士，因此若果聽說那樣破舊也不平穩，他們會進去。若附近仍有其他敵人，他——她將其打倒吧！

由於半數以上的敵人均是使用可從遠距離攻擊的弓箭，所以要特別注意。若不專心的話，不管HP值多高，若遭受「集中攻擊」的話，仍是得不償失的。至於得機角色，請確實實行「防禦」動作。

對兵士使用魔法最具效果

兵士們利用魔法並不著，它使用魔法攻擊也發揮了極大的效果。對他們輕微的攻擊還是從沒利用直接攻擊來襲擊他們。

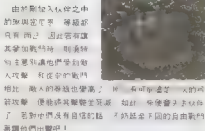
但是，所期望的是所有的BP值，這些地圖上的敵人並不是。如果集中在一個地方，即射擊人幾次，魔法就變弱。數量越多，變大，可求技巧確保用魔法去壓倒。值用錢的方法，隨意使用BP值，則仍是無法對敵人造成重大傷害的，所以學好控制技能吧。

例如戰鬥開始之後，諸葛亮便道「觀星」，準早上3點，關

多 多利用武器交換

耐人都是標準的士兵，但玩家是否注意到他們所持的武器都是很好的武器呢？特別是較罕見的道具在隱藏能力覺醒後，或是非寶品，在隱藏能力覺醒後，一定要得到才行。

另外也有在遊戲後面才買得到具備藏能力，若及早取得，戰力便能提昇不少。如果交換用武器多的話，也可以使用武器交換使敵人的攻擊力下降，並奪取其武器。



姓名	性别	年龄	身高	体重	视力	听力	语言	运动	智力	社交	情绪	行为	备注
张三	男	18	175	65	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
李四	女	16	160	50	0.8	0.9	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
王五	男	20	180	75	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
赵六	女	19	165	55	0.9	0.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
孙七	男	17	170	60	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
周八	女	18	162	52	0.9	0.9	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
吴九	男	21	185	80	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
郑十	女	17	158	48	0.8	0.7	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
陈十一	男	19	178	68	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
林十二	女	18	163	53	0.9	0.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
周十三	男	20	182	78	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
吴十四	女	17	159	49	0.8	0.7	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
郑十五	男	21	188	85	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
陈十六	女	18	164	54	0.9	0.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
林十七	男	19	179	69	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
周十八	女	17	160	51	0.9	0.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
吴十九	男	20	183	79	1.0	1.0	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常
郑二十	女	18	161	52	0.9	0.8	正常	正常	正常	正常	正常	正常	无异常

在這個地圖上的戰鬥方法

這場戰鬥除了敵人很多之外，還配置成上方及右方包圍著的隊形，且敵人竟有15個之多！

若一人不小心闖入，則必遭受集體攻擊，所以儘可能採取集體行動。真的沒有目標的話，可採全體人員單獨進攻上方及右方的策略，因為若分散的話每個人都不強，想必戰爭更為辛苦！

有效的攻擊是魔法攻擊。由於敵人均聚集在一起，因此使用魔法最難達到使複數以上敵人進入魔法範圍的效果。若能先使用魔法將大部份敵人的體力削減，接著便較容易能以直接攻擊將其打倒。而那時敵人理所當然的變少了，因此己方受的損傷也能減少。

瞭解敵人武器的隱藏能力

敵人裝備的武器均具有隱藏能力，因此請好好看清其具備的是何種隱藏能力。如リブラリス、オリ阿斯等在下回會具有迴避物理攻擊的能力、ハルバス具有能將物理攻擊弱化的效果，也有像裝備的武器如アザリス般具有將魔法攻擊弱化的隱藏能力的敵人存在。

當這些敵人在使用隱藏能力時，即使攻擊他們也會被輕鬆過去，因此若此時有其他敵人存在的話，不妨便先攻擊其他敵人吧。若攻擊一次時效果不彰，可採集體持續攻擊。

奪取敵人的武器

雖然無法一一瞭解到敵方武器所有的隱藏能力，不過可以知道的是，敵人具有許多非常優異的武器。

這些武器均可還原成原來的武器，且都是最高級的武器。一直到遊戲終了為止，因該十分夠用了。

特別是如ルーンソード、シルバークロス等的稀有道具，都是店裡沒有販賣的精品，若具有武器交換之隱藏能力的武器，一定要得到它。

另外，敵人之中有一等超高速40的敵人，這傢伙只有MP和BP高而已，STR及其他能力值均比其他敵人低，遇見他時只要好好也將其擊倒即可。不必過於驚慌，裝備也具けただけのものな隠蔽能力，將其奪取過來吧！



另外，ソファスの「鬼狼陽炎」及ティラスケリ的屬性攻擊、アミーの金屬性攻擊等，都是具有隱藏效果。魔法效果的武器，要特別注意。在魔法效果威力強大的時刻，絕對不要靠近敵人較好。若稍微有疏失的話可能會造成極大的傷害。



名前	HP	MP	STR	INT	DEX	LUK	SPD	DEF	MDEF	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	属性攻撃力	属性防御力	特殊能力
リブラリス	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	物理攻撃力アップ
オリ阿斯	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	魔法攻撃力アップ
ハルバス	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	物理攻撃力ダウン
アザリス	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	魔法攻撃力ダウン
ソファス	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	超高速
ティラスケリ	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	属性攻撃力アップ
アミー	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	属性攻撃力アップ
ルーンソード	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	物理攻撃力アップ
シルバークロス	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	魔法攻撃力アップ



不值錢的印象

在向最後來過而行的「行人」無不感到驚訝。在此出現的全都是對自己有敵意的黑色羽翼市民，沖動說他們都受到打劫或「被表裏包」了。而「行人」在這些



遺骸之恨

「遺骸」最後顯現出來，「行人」到目前為止被白「行人」所殺害之黑色羽翼的遺骸，即使僅有半寸的「行人」也盡量受其厭惡而被殺害，到底是怎麼一回事呢？在這裡要只靠自己的作出靜思的解釋。到底該選「就這樣戰鬥！」還是「努力逃走」還是「被她們殺死？」呢？

結論是選擇「就這樣戰鬥」還是「努力逃走」而與「行人」相會與他們戰鬥，而選擇「被她們殺死？」時，便會到達惡心上升，而這些方面對遺骸，其便會成爲

因此若選擇此可與「行人」相會選擇「被她們殺死？」，而選擇遺骸則會成爲「就這樣戰鬥！」而「努力逃走」較好



分頭打倒敵人

這個地圖以四圍都被敵人包圍的狀態開始展開戰鬥，且是由敵人開始攻擊。不過玩家不用過於擔心，敵人雖然有15人之多，但都只是一般市民而已，因此所有的能力值都很低，以普通攻擊力弱的角色攻擊即可輕易打倒。

若是考慮到效率問題，由於敵人不強，也可以分成幾個隊伍來出擊，分成兩部份應該沒有困難，若對己方戰力有自信的話，也可以分成三隊來攻擊。

待機角色實行「反擊」動作

利用敵人不是很強的弱點，可增加敵方的攻擊回數，待機角色可實行「反擊」動作。待機角色的「反擊」，到目前為止似乎還不曾使用過，而「反擊」的定義便是當敵人進入待機角色的攻擊範圍內時，便會受到攻擊，反之則「會受到攻擊」。

只是在這場戰鬥裡，敵人的攻擊範圍，除了裝備槍的女性市民外，所有的角色均是前後左右，格的範圍。因此只要一擊便能將敵人打倒了。

注意小偷！！

雖然這場戰鬥的敵人不強，但卻設計有陷阱，敵人有可能會搶奪己方的武器。

必須特別注意的是裝備著「トグライク」的老人與裝備「リュム」的年輕人、裝備「ラウム」的女性市民等3人。轉之若裝備具隱藏能力的武器，便可進行武器交換。或接近裝備有同系統武器的角色時，也可以進行武器交換。若是被奪去了精有的道具時，也不用過於傷心，要稍加注意即可。

若敵人從對面接近，而武器系統不同卻又想交換的情況下，不妨集中力量將其打倒之後再進行交換。

要注意的是小孩子的MOV值高達4點，移動範圍非常寬廣，因此可能會受到意想不到的攻擊。不過一次的傷害量不多，因此若沒有被包圍的話便不用擔心了。



假若玩家不幸運氣不好武器被奪走了，而又有備用的交換用武器時，也能再次地換回原有的武器。只是與敵人交換的武器已不具隱藏效果，必須重新的血之徒才能再使用來交換武器。

名前	HP	MP	ATK	DEF	SPD	INT	LUK	EXP	レベル	備考
1	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
2	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
3	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
4	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
5	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
6	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
7	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
8	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
9	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
10	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
11	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
12	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
13	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
14	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人
15	100	0	10	10	10	10	10	0	1	ベリ/7人



諾亞方舟

主角一行人在摩西的帶領下來到「奴隸之地」，諾亞拜訪，住在那裡的人都是一些身穿破爛衣服的人，他們的臉上流露出痛苦的樣子，原來每一個人都是被流放到這裡的囚犯。



奴隸之地，諾亞

當一行人剛進入這個地方時，每一個人臉上都流露出驚嘆不敢置信的表情，親見所到之處的每一個居民，看起來都非常悲慘可憐，大部份的人，不是行動不便，便是身負重傷。而諾亞是繼亞的比利給所賞，只要是作好犯科的犯人，都會被流放，但都不知他們是反犯了什麼大罪。

附帶一提，這裡也同樣有道具店，但這裡是最後有售過道具店的地方。在這之後，除了戰鬥前的商人、野外

商店、某些地方的特殊商店以外，已無道具店存在。這間道具店販賣的武器種類相當齊全，所以不妨在此採購所戰吧！

而玩家須注意的是在採買東西時與其對話的人，事實上在這個城市裡的是敵人是道具店、和道騎士是自由戰鬥時的對手。別錯過了與他們交談的機會。



關於敵人的情報

直視的敵人全部共有8人，其實並不多，而並沒有裝備具隱匿能力武器的敵人，因此應不致於打得太過辛苦，只要一個個地加以打倒即可輕易獲勝。除了頭目追擊以外的敵人INT值均不高，因此以魔法攻擊最具效果。建議先以魔法攻擊後再直接攻擊敵人。

另外，地圖上有兩個裝備弓箭的士兵，除了比利柏之外幾乎沒有能力對其反擊，所以待機角色若實行「反擊」動作反而沒有什麼用處，不如實行「防禦」來得有些。如果玩家無論如何都想實行「反擊」動作時，請記得只使用到打倒裝備弓箭士兵之前，因為若與該目戰鬥時若切換成「防禦」狀態，而是「反擊」狀態時，一定會被敵方頭

要注意高低差

這個地圖的高低差非常的多，因此若不能瞭解己方角色的MOV特色，就有可能會做出錯誤的行動，因此不好好地加以思考便有可能會被遠處，所以在下降至預備所日處的地方時要特別注意，依場所的不同，有時也會有無法到達的角色。

攻略這個地圖最有效的方式便是將隊伍分成兩隊，因為每一批敵人的數量都很少，所以即使隊員分散也不會陷入危機之中。

可派遣一隊隊伍前往攻擊上方的兵士，另一隊隊伍前往攻擊上方的2個邪道騎士。不過要戰勝兩個邪道騎士有點困難，因此在分配戰力之時最好提高此隊的戰力。接著在打倒每一批敵人之後，慢慢地便能靠近有著差的地

迪蒙登場囉！

這個自由戰鬥的特色便是會有初次不是人類的生物「迪蒙」出現，而他(?)便是這場戰鬥的頭目。迪蒙的能力值全部都很高，低的只有DEX值，所以即使什麼都不裝備的話，也會被痛擊，可集中全體人員的力量來擊倒他。

迪蒙好像長得很蠢，若正面與其交戰較不利於我方，除了待機與呈瀕死狀態以外，其他時候一定會「反擊」，所以在打倒前一定會受到許多損傷。玩家可以從隊伍後方以魔法或弓箭先削減其HP值，之後再直接攻擊，不過由於其INT值極高，因此魔法攻擊的效果並不是很好，所以

邪道騎士

其它要注意的尚有2個邪道騎士，他們在遭遇危險時便會使用詛咒，且在瀕死狀態下仍然十分危險。一定要確實將其消滅，特別是在頭目附近的邪道騎士，使用詛咒後的可能性最高，所以在接近之後一定要趁早打倒。



方，於是兩隊隊伍便能在頭目兩側會合。

這時必須讓當布諾斯或凱因斯等對於高低差適應力高的角色先行行動，因為若讓高低差適應力差的角色先行行動，便會有擋住其他角色前進的可能。

可將能從遠處用弓箭或魔法進行攻擊的比利柏、蒂哈尼、芭莉迪安置在最後。



要有心理準備。由於攻擊時間有限，因此與其使用效果不好的魔法，不如掌握魔法效果最強的時候再攻擊吧！



敵名	HP	MP	STR	DEX	INT	DEF	MDEF	SPD	MOV	EXP	LOOT
兵士	100	0	10	10	10	10	10	10	10	100	銅幣
邪道騎士	200	0	20	20	20	20	20	20	20	200	銅幣
比利柏	150	0	15	15	15	15	15	15	15	150	銅幣
蒂哈尼	150	0	15	15	15	15	15	15	15	150	銅幣
芭莉迪	150	0	15	15	15	15	15	15	15	150	銅幣
迪蒙	1000	0	100	100	100	100	100	100	100	1000	銅幣

● 迪蒙的HP值極高，建議用魔法或弓箭先削減其HP值。



四處飄零的魂魄

「……」安貝魯，東渡過，包魔南峰，但誰有，施著神與邪神力量的門阻擋了安貝魯一行人的去路。而這門，正是！善魔十間，摩西交給了安貝魯。只有阪菲瑪咒咒語，接著在魔界之門開啓之時，他身



於戰場中的每一處，則由魔靈決定。

確保撤退之路

「……」被毀壞的敵人全是活活為中上的物品。魔界，敵人雖然只有一個，但是，要想想由魔的強度，便能瞭解敵人有多強了。此戰鬥是在被敵人包圍的情況下開始的。

由敵相當好戰，因此，擊時最好慢慢接近再攻擊。若，先打中敵國下來的魔界門，生而確保能對敵選之路。而，敵防上被敵人本攻，若如這樣進行，如果從前，意時或可，可是會陷入苦戰呀。



與迪蒙的戰鬥方法

由於該線相當強，因此特機角色必須設定成「防禦」狀態，其攻擊範圍為前後左右呈十字型，所以設定成「反擊」的話很容易因無高低差地形而受到敵人的反擊，若因沒有防備而受到攻擊，受到的傷害是很大的，且也容易招致危險。

另外，過量的攻擊力與防禦力都很高，因此因避開與其作接近戰，否則如果無法將其打倒，便容易使自己受到傷害。所以玩家们別忘了最基本的戰鬥方法，便是先以魔法或弓箭攻擊，削減敵人HP，等靠近敵人後再施以重

注意！ト、魔法

大家對迦蘭的印象大概就是相當強悍似忍者及什麼壓力，事實上牠的INT值是超高的，且這場戰鬥半數以上的敵人都會使用魔法，由於魔法攻擊對牠起不了什麼作用，因此必須選在魔法效果最遜的時間來使用，如果不這樣做的話，雖然耗費了BP值，但卻事倍功半。

另外幾個追擊者使用「體力回復」的魔法，並有趁早擊斃牠們，且一定要確定牠們已經死滅了。

除了以上幾項須注意外，地圖左方還有一個會使用「サナトス」魔法的遺蹟。「サナトス」魔法是極大魔法的一種，屬於攻擊性的攻擊魔法，威力相當驚人，只要仔細認識牠的魔法西經，便知道在其威力增強的期間是絕對不可靠近牠的。倘若誤觸該「サナトス」打中，便有可能

延遲對待機敵人正防禦狀態時的攻擊

這機不只有攻擊力高而已，連防禦力也很高，雖然之前也曾與之戰鬥過，但若其機械角色設定成「防禦」時，會有什麼狀況發生呢？

案審得清楚地表不出審判攻擊更加困難。若敵方將機角色設定成「防禦」且尚有其他敵人存在，則玩家不用懷疑只要猛轟對設定成「防禦」之角色的攻擊即可。這樣的作法可慢慢地削減敵人的數量。

若敵方得權角色設定成「反擊」狀態的話，只要注意攻

樓攻堅”

特別是對那些防禦力低的伙伴而言，最好能大靠近連擊，並以防禦力高之角色為屏障，將傷害減至最小。而當受到傷害時，則必須設法標準比敵人先



能突然陷入危險之中。

很幸運的是在這棵油桐
周圍並沒有會使用軸力固
定的建築，因此在最佳時
機靠近牠後便迅速將其擊
倒吧！當然在這之前別忘
了以魔法或弓箭攻擊先



擊順序即可，而為了減少我方被攻擊的次數，不妨先使用魔法詠吟削弱其體力後再攻擊吧。

倘若敵方隨機角色設定成「防禦」且HP也不多的話，當然要先將其打倒較好囉。

[illegible]

直接攻擊類型的墮天使

直接攻擊類型的墮天使比其他類型的墮天使等級都高，HP與防禦力也極高。打倒他們所需的時間一定會比其他類型多出許多。且除了其在崩死狀態以外，機械角色常處於「反擊」狀態。玩家需要多多注意。

在使魔魔法攻擊時不會受到敵人的反擊，所以可先使用魔法削減其HP後再施以直接攻擊。

由於會使用攻擊魔法的敵人並不多，因此就算敵人數目繁多也不致於會應付不過來。

若玩家仔細想想便會發現，使用直接攻擊時也有不會受到敵人反擊的情況。那便是從敵人攻擊範圍外攻擊的時候，也就是說，這種係直接攻擊的墮天使，其所有的攻擊類型都是遠射，因此只要朝敵人前後左右之外的地方攻擊即可。而在這裡最能發揮效果的武器是槍械與

射擊攻擊類型的墮天使

大部分使用射擊攻擊的敵人，均不使用直接攻擊之敵人的攻擊力弱很多。但這樣的墮天使卻不然，即使HP、防禦力比不上直接攻擊類型的敵人，但是攻擊力卻不相上下。

因為射擊攻擊範圍較寬廣的關係，所以很少有不被反擊的地方，且攻擊類型又不只是遠射而已。若以槍械直接攻擊也必定會進入敵人的攻擊範圍中。

魔法攻擊類型的墮天使

在魔法攻擊類型的墮天使所使用的魔法中，要注意的是「崩死毒」，它是組織炎，與「シリム」一樣，都是「シリム」，其功能不僅僅是回復體力而已，還能使敵人復活，所以應視為最先要打倒的對象。

只是若其附近有直接攻擊或射擊攻擊類型的敵人存在，就不能先將其打倒，應先打擊容易擊敗的對象，並使用隱藏能力中的「靜寂」將敵人的HP值凍結，再於魔法效果結束前將其打倒。

新，攻擊類型為使用機械與機械類型的角色。武器類型為片刃或槍、長槍。距離1小格以上，攻擊類型為機械時往敵人和方向攻擊的話會受到反擊，利用這個優勢便能與魔法攻擊相同。既不會受到敵人的反擊，也能削減敵人的HP了。

最後，在直修攻擊類型的墮天使中，有一裝備著能反擊之隱藏能力的武器「マルコシアス」，即使他們的時機為「防禦」狀態，也能對已方反擊。要特別注意。對於這種敵人，同樣只要從敵人攻擊範圍外攻擊即可。

正因為如此，所以攻擊類型為機械的角色便得加把勁兒了，建議可考慮使用魔法與斜向攻擊來對應。

另外在魔法攻擊類型的墮天使中，有「偵察儀」擁有武器「漆黑之劍」，這是非常有用的武器，一定要使用武器交換獲得。

名前	HP	攻撃	防御	炎	氷	雷	風	毒	重力	回復	その他	備考
2-1	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-2	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-3	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-4	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-5	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-6	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-7	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-8	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-9	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-10	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-11	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-12	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-13	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-14	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-15	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-16	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-17	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-18	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-19	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-20	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-21	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-22	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-23	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-24	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-25	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-26	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-27	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-28	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-29	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-30	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-31	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-32	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-33	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-34	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-35	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-36	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-37	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-38	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-39	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-40	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-41	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-42	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-43	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-44	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-45	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-46	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-47	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-48	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-49	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-50	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-51	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-52	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-53	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-54	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-55	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-56	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-57	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-58	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-59	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-60	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-61	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-62	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-63	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-64	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-65	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-66	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-67	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-68	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-69	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-70	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-71	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-72	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-73	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-74	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-75	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-76	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-77	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-78	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-79	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-80	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-81	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-82	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-83	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-84	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-85	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-86	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-87	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-88	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-89	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-90	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-91	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-92	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-93	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-94	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-95	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-96	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-97	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-98	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-99	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244
2-100	1000	100	100	0	0	0	0	0	0	0	0	244

龜裂

在司令官威爾遜的指示下，薩卡在人前現身了。而游哈尼竟是大天使的轉生，也就是安其魯口中能「定制世界法則」的子孫，這時大批的警備兵也追趕而至。



獲得稀有武器！

當偵地圖呈現許多樣樣狀的地形，還有大面積的森林，算是蠻精采的地形，而敵人分佈的比例等不多也是其特色之一。

在此有兩個稀有武器存在，是D哈拉丁（D. Halad）所裝備的「+1的杖」，是稀有武器，是D哈拉丁所裝備的「罕有的杖」，在D哈拉丁的杖上，可以在此獲得，防止其由薩卡隱藏起來，武器交換中取得，如果真的要很費的話，使用吧！自由戰鬥時，將從敵人身上掉下來，才可能夠獲得，罕有的杖。

創 護神聖杖，是所有的神聖杖中最強的杖，因此神聖杖對一定要用交換武器取得，可以獲得大強度的戰鬥。

是在戰鬥中能購買道具的話，要先行購買，讓薩卡消耗品也一起購買起來。



2 種類型的帕拉丁

在這場戰鬥中會出現兩種新的敵人，名為帕拉了，不但具備一種非常強悍的魔法。

第一種是地球上任何都會遇到的HP和酸丁，由於會使用許多魔法魔法，所以在其魔法威力強的時間內最好別接近他，可以偶爾用他或使用「靜寂」魔法先凍結他的HP值，如果圖中魔力的能力值異常時，一定要先回復成正常的狀態後再戰鬥。

另外一種則是於地震後半會遇到的D帕拉了，除了會使用「ノースレイス」、「サナトス」外，還會使用「リリム」魔法。「サナトス」是古之極大魔法，威力很

要 小心警備兵

這場戰鬥中有許多「醫備兵」與直接攻擊類型的敵人。其除了攻擊力、防禦力高之外，並無其他特徵，不過事實上對這種敵人仍須抱持謹慎的態度。

賢衛兵是學全員攻擊型的精利。比起認真的敵人由於不能反擊因此難攻擊。先使用魔法或弓箭攻擊是無可避免的。但從敵人無法反擊的範圍內攻擊也是非常重要的技巧。先削減其HP後再一口氣解決他吧。另外INT值不是很高，使用魔法的效果良好。

好好地使用隱藏能力

在地圖上並非高低差等精密的地方，所以也特別容易受到敵人的攻擊。稍不注意會變成敵人的攻擊目標。這時不要顧中距離了，儘量使用隱蔽能力便是。當其隱蔽能力的魔法效果在有著差的情況下使用時，由於魔法隨著範圍不同的關係，有時會落在效果範圍外。但因魔法的高低差，所以隱蔽能力的效果範圍應該要寬廣些。

值。在魔法效果提昇的時間內非常危險。最好不要太靠近他。而使用「リリム」則能使敵人死而復生，因此也可以用對付P帕拉了的方法將其擊倒。

不過當其不能使用魔法後便不是那麼可怕的敵人了，由於攻擊力低，再加上SP消耗寬鬆，不如可先將其他敵人打倒。

另外，攻擊類型可區分為兩種，所以容易產生ZOC區域，當警備兵相距一定距離時，之間必會產生ZOC區域，於是已方便無去移動將該警備兵先消滅一方的敵人，才能解除ZOC現象。

不敵敵方數量眾多，在凱達經利營所在位置前最好不要再用BP值，因為BP值有限，且別忘了敵人也是能使用隱藏能力的，所以留些BP值來對付他們！

[illegible]

什麼是真貨？什麼虛幻的呢？答案無從發現，但真實卻是位於塔上的游哈尼。一心一意追求真理而企圖爬上塔上的安貝魯，打人，而滿意又打人，而欺騙人。



幾千個光榮的戰鬥組員。地圖上沒有什麼大山嶺之類的地方阻礙通行。2車再繞過第二站要上馬什區。方向轉，走別加德休什們分發了。

戰鬥時地圖上方與下方都有敵人，一定要先擊敗上方的敵人。情勢發展至圖2-27，若任由部隊被夾攻，一定會慘敗。之後再從左打倒右下方的敵人，上方的敵人則可

要注意的是裝備稀有武器 1 的 H 砲
打不 這是鏈珠武器中最強的 是 $AT+1$ 、 $AT+0$ 的爆

自武器 定要請當地
工廠備上 司、使用
本隊
的攻擊用武器
中、之砲 不但可以大縮
度降低敵人的攻擊、
還能輕易打敗敵人 美
星、石、與之計



H帕拉丁初次登場

新的敵人H帕拉丁是希魯馬斯特的上級魔，所以當然也會使用「體力回復」與「精神」等回復魔法。所以一定趁早打敗他。

但是還有一項須注意的是雷之屬性魔法的「極刑」，這是能消耗掉敵方3分之1HP的魔法。如果被這種魔法擊中而同時又受到其他敵人攻擊的話，一定會受到很大的損傷而陷入危險之中。如果沒有在一回合內旋打倒他的目標，當他使用「解凍」消滅其HP值，於打倒其他敵人後

注意敵人的鐘召喚！

這個地圖上大部份的敵人都是邪道騎士，且5個人之中邪道人之多。而在這裡不得不注意的事便是陷入危機時敵人所使用的鎧空砲。由於敵方角色繁多，所以不管由誰使用命中率都很高，鎧空砲所消耗的BP值與行動力相當大，但威力相對也很大，所以在瞬間將不支援的可能性是很大的。敵人附近的敵人無法同時提供BP值供召喚的角色消費，但若無法施展鎧空砲了，所以最好儘量以連動人聚集在一起。

在這裡可使用的戰鬥技巧便是弓箭攻擊，在其他章節中曾經提到過，當敵人被攻擊時，會有朝向攻擊他的角色前進的特性，利用這種特性便能將邪道騎士引開敵群，缺少一人後，敵人的HP值或行動力便不夠了，所

危急時使用鈴召喚滅敵吧！

當敵人使用召石喚時，依序大部份均會陷入瀕死狀態，那時可以多多利用回復魔法。只要裝備上ホーン。在每一回合中便能使用好幾次回復魔法。而裝備ホーン後就使用回復魔法的角色有安貝魯、比利結、潔兒、安克西。當總共5人，而不足的部分可以利用回復道具補救。

而戰鬥中的最終手段還有一種，那便是使用諸君曉矣

解: 设 x 为所求的数, 则

還有H帕拉丁也會使用「靜寂」魔法，因此如果玩家在動靜慢的話反而會被重結BP值呢。



絕對不能施行鐘召喚，
如此一來便不用擔心
囉。

而當敵人聚集在一起時，也可先將位於中央1、2位邪道騎士的BP值凍結。當那群敵人中沒有了其他的邪道騎士，



打倒敵人。不過協助召喚的角色該回合的行動力會變成0，而BP值也幾乎會耗盡。比這千萬別忘了。



名称	产地	规格	单位	数量	单价	总价	备注
1. 水泥	海螺	42.5	吨	100	350	35000	
2. 砂	河砂	中砂	方	500	15	7500	
3. 石子	碎石	5-25mm	方	1000	25	25000	
4. 钢筋	螺纹钢	HRB400	吨	50	4000	200000	
5. 木材	杉木	方木	方	200	100	20000	
6. 油漆	乳胶漆	白色	桶	100	200	20000	
7. 砖	红砖	240*115	千块	1000	100	100000	
8. 瓦	水泥瓦	标准	千块	500	50	25000	
9. 玻璃	钢化玻璃	5mm	平方	100	100	10000	
10. 门窗	铝合金窗	断桥	平方	50	200	10000	
11. 卫浴	马桶	智能	个	10	1000	10000	
12. 厨房	橱柜	定制	套	1	10000	10000	
13. 灯具	LED灯	吸顶	套	50	200	10000	
14. 家具	沙发	布艺	套	10	1000	10000	
15. 家电	空调	变频	台	5	2000	10000	



稍縱即逝的光芒

女刺客一直朝著巴貝魯塔「」前進，連休息的時間也沒有，如果不能將沿途的敵人打倒就不能前進，於是愈往「」走敵人愈強。



首先瞭解一下情勢

在樓梯狀的地點上，敵人會不斷地湧現，所以必須非常小心。如果從被包圍的位置開始戰鬥，敵人會從上方襲擊，因此要特別注意。最有效率的「」便是從「」倒下後的敵人，隨著「」而逃，在「」下方左右移動，之後再「」攻擊。

在「」上方攻擊的情況，最好能採集體行動，以多數人口對敵人取得壓倒性的勝利。

樓梯狀的地點上，敵人會不斷地湧現，所以必須非常小心。如果從被包圍的位置開始戰鬥，敵人會從上方襲擊，因此要特別注意。最有效率的「」便是從「」倒下後的敵人，隨著「」而逃，在「」下方左右移動，之後再「」攻擊。



敵人情報

敵人有僧兵、邪道騎士、帕拉丁、帕拉丁4種，在這
個地圖上登場的僧兵能力極強（HP之外，其餘能力均為
高，自防則中上），其是受到召喚的僧靈能力，都是極
力強大的魔伴攻擊，因此在魔去效果提升的時間最好不
要靠近敵人。

另外也要注意與狗頭戰鬥相同的輕道騎士，共有7人，他們會頻繁地使用鎗召喚攻擊己方，可利用弓箭攻擊各個分別擊倒，且要注意別讓敵人聚黨在一起，若他們真

先行打倒帕拉丁

在這些研究中有些便會使用迴歸模型的敵人，即使用體力因素、情緒、和認知三項使用。的Dillon¹¹，他利用他的知識瞭解的敵人，利用這些知識¹²，及在苦戰中，所以強及¹³和快他的使用，結果其BP值。

其他如H帕拉丁的「極刑」、D帕拉丁的「サナトス」也要

「がトルホフダ」。

「是雷靈的結晶」聞去，魔法防下範圍相當廣，威力也相當強大。由於敵人數量眾多，如果可能，應儘速善用「セオリス」將敵人打倒。

由於「サナトス」是特別的極大魔法，所以時間若沒有
某寶得當威力便會減半，當輪到己方的攻擊回合時，記
憶一定會還原至其最初及完整的時間使用。

雖然己方使用的魔法防禦效果會依週期而改變，但

得去計，應以單純的經驗
士的印情等下去來迴避
當然也可，以先攻擊「前
HR後再宣傳其假價



主筆 若不幸被打中了，
也將會受到極大的傷害。
所以定 當竭盡全力保護
之時，與此亦非無涉。



乃真正其他角色的行動。若以「非」字為前提，使用魔法或隱藏能力，在遊戲中，「非」的行動也會有助變化。



品名	単位	数量	単価	金額	備考
小麦	kg	100	100	10000	
大豆	kg	50	200	10000	
米	kg	200	50	10000	
油	kg	100	100	10000	
糖	kg	50	200	10000	
塩	kg	100	100	10000	
酢	kg	50	200	10000	
醤油	kg	100	100	10000	
味噌	kg	50	200	10000	
酒	kg	100	100	10000	
茶	kg	50	200	10000	
香料	kg	100	100	10000	
薬	kg	50	200	10000	
紙	kg	100	100	10000	
布	kg	50	200	10000	
木	kg	100	100	10000	
石	kg	50	200	10000	
土	kg	100	100	10000	
砂	kg	50	200	10000	
灰	kg	100	100	10000	
泥	kg	50	200	10000	
炭	kg	100	100	10000	
薪	kg	50	200	10000	
草	kg	100	100	10000	
花	kg	50	200	10000	
果	kg	100	100	10000	
菜	kg	50	200	10000	
肉	kg	100	100	10000	
魚	kg	50	200	10000	
卵	kg	100	100	10000	
乳	kg	50	200	10000	
糖	kg	100	100	10000	
油	kg	50	200	10000	
塩	kg	100	100	10000	
酢	kg	50	200	10000	
醤油	kg	100	100	10000	
味噌	kg	50	200	10000	
酒	kg	100	100	10000	
茶	kg	50	200	10000	
香料	kg	100	100	10000	
薬	kg	50	200	10000	
紙	kg	100	100	10000	
布	kg	50	200	10000	
木	kg	100	100	10000	
石	kg	50	200	10000	
土	kg	100	100	10000	
砂	kg	50	200	10000	
灰	kg	100	100	10000	
泥	kg	50	200	10000	
炭	kg	100	100	10000	
薪	kg	50	200	10000	
草	kg	100	100	10000	
花	kg	50	200	10000	
果	kg	100	100	10000	
菜	kg	50	200	10000	
肉	kg	100	100	10000	
魚	kg	50	200	10000	
卵	kg	100	100	10000	
乳	kg	50	200	10000	
糖	kg	100	100	10000	
油	kg	50	200	10000	
塩	kg	100	100	10000	
酢	kg	50	200	10000	
醤油	kg	100	100	10000	
味噌	kg	50	200	10000	
酒	kg	100	100	10000	
茶	kg	50	200	10000	
香料	kg	100	100	10000	
薬	kg	50	200	10000	
紙	kg	100	100	10000	
布	kg	50	200	10000	
木	kg	100	100	10000	
石	kg	50	200	10000	
土	kg	100	100	10000	

帝安柏斯城

反打：「利士」處境愈益艱，清澈的流水潺湲不斷的地方，這個地方的感覺與之前到過的地方完全一樣，「到處都有白色羽翼與黑色羽翼的人從，原來他們就住在鋼甲戰爭時死亡的人的靈魂



進 入 裡 商 店

「利士」來到利士的地方，帝安柏斯，這裡充滿著前世的戰爭所降亡人們的靈魂，從他們那裡可以聽到關於前世的戰爭是如向開始的真相。

在這個時候沒有所讀的書，「利士」沒有販賣真具的人，「利士」在與「利士」談話之後，「利士」在「利士」的商店裏，一位名叫「利士」的人，若與他談話，他會有所回應。在此可能會有許多「利士」要再與「利士」談話，事實上只要與其談話10次以上，他便會賣道具給玩家，但很不巧的並沒有販賣武器，但有鎧甲、手鐲、回復道具

，還有許多能提升能力的消耗品，若有充足的資金也可購入能提升角能力的物品。

另外，這個地方，「利士」自由戰鬥，不在此時，他等閒的角色好遊戲，



要注意只能下降不能上去的落差！

由於地圖本身有高低差，且在地圖上方敵人呈聚集的狀態，如果是在普通的地圖上，對高低差可以不用太在意，但在有高低差的地方便得注意了，且在那裡還站著2個弓擊類型攻擊的墮天使。

在低地中，由於是下降地形，墮天使附近的召喚物是在低地附近的落差，只要一下去就能跳上去了，但若是像雷希諾和蘇特高低等地充滿障力較強的角色，假下降的落差是4格，馬上便能到達墮天使處，但若是4格以上的落差就沒有辦法了，在進入戰鬥開始附近的落差或墮天使附近的落差處，假一樣無法再回到上方。

在低地的墮天使

為了打倒位於低處的墮天使而下降到谷底，這是一下降便要再回到上方便不太容易了，之前也曾提及過，但是事實上不用下去也是能將敵人打敗的，只要從上方以弓擊攻擊即可，到達附近便可抵達所算裝備弓箭的角色來對付墮天使。

以索特為例，注意這時將墮天使的機械型態設定成「反擊」，則便會受到反擊，既然會去下降到低處的時間，當然也要有所犧牲囉，考慮到如果打不倒便會受到反擊，所以機械型態請事先設定成「防禦」，為了能休息時敵人打倒，不妨好好利用隱藏能力。

另外，墮天使與戰鬥勝利條件無關，所以也可不用理他，直接打倒即可過關，只是以索特變態在這種情況下可能會受

回復魔法與極大魔法

在魔法攻擊的類型中，離己方較近的墮天使們會使用回復魔法的「リム」，而位於正中央的通常也會使用「體力回復」，所以，定要儘速打倒，否則假他們使用回復魔法回復神速就麻煩了。

在頭目附近，屬魔法攻擊類的墮天使會使用古代極大魔法「サナトス」，這是雷擊性的攻擊魔法，威力相當強大，玩家需要特別注意，在魔法效果最高的時間內最好不要接近。

所以當到達頭目附近時，很容易受到敵人上、下兩方的夾攻，那時便只能移動而不能攻擊其他敵人，因此下陸時便要有所覺悟，至於要不要離比較近就有賴玩家自己決定了。

到嚴重的傷害，為了不受到傷害，不妨可從墮天使較遠的那一端前進。

在某處近接，定要記得回合打倒他，或是可好好利用「靜寂」來束縛其B.P值。

名前	属性	HP	MP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	速度	回避率	状態異常耐性
敵 1	炎	100	0	10	0	0	0	10	0	炎耐性 高
敵 2	氷	100	0	10	0	0	0	10	0	氷耐性 高
敵 3	雷	100	0	10	0	0	0	10	0	雷耐性 高
敵 4	風	100	0	10	0	0	0	10	0	風耐性 高
敵 5	毒	100	0	10	0	0	0	10	0	毒耐性 高
敵 6	炎	100	0	10	0	0	0	10	0	炎耐性 高
敵 7	氷	100	0	10	0	0	0	10	0	氷耐性 高
敵 8	雷	100	0	10	0	0	0	10	0	雷耐性 高
敵 9	風	100	0	10	0	0	0	10	0	風耐性 高
敵 10	毒	100	0	10	0	0	0	10	0	毒耐性 高

・通常模式初場時の経験値は750



帝安柏斯城的激烈戰鬥

路上一直前進在大水加湖，卻哈已認為她便是街市行商轉售的。自從威哈已轉生成，自保管著在「大」之後才過的梅士特降臨，這是她「特別」的未來，並非不確的單單多不林果的「」。



延遲進攻上方的敵人

在這種戰場實戰門向防禦的邊境，事實上這裡是最沒有，
「」的「」，「」的「」也「」的「」，「」的「」也「」的「」。

這場戰鬥的地圖與帝安柏斯內的自由戰鬥相同，
自由戰鬥，應該不會感覺太難才是。只是戰鬥起點地點在
自由戰鬥時而進攻擊毀天使所在的場所，且計上方還有3個敵
「」才是較困難的地方。若要於這裡攻擊「」的「」，
實的時間也會比較多，先將路將「」的「」，全是全用回「」。

這時以「」流為中心，
從右下方順時針向敵人打
擊即可。且從右下方進
的「」，會隨便遇到上
的攻擊攻擊，在打倒上
的敵人後，「」的「」，
方的「」也「」。



須注意帕拉

在這場戰鬥中有兩個可怕拉了，他們除了會使體力回復；精神回復魔法外，還會使用能減少3分之1體力的攻擊魔法。相對的，但若自己的DEX值超過對方的DEX值，便能輕鬆較過。所以不必擔心，可考慮要先將其打倒後使用，靜寂，鬼眼，這BRP就

另外這裡也有D哈拉丁 而且還有西人之多 它們也會使用
 高爾魔法 ナリム。其他還有「ノ スレイス」與「セナトス」
 及攻擊魔法「セナトス」是相當的攻擊魔法 在瓦爾本效果

紅色鎧甲的邪道騎士

來主會到穿著紅色鎧甲的精進騎士出現了嗎？他們的HP叫
70 560, 21 47 4也經過了什麼訓練？高騎士
真是強太多了。戰鬥時最好是有時向訓練HP的心理準備。

這塊地形模型被設定成「防禦」，若設定或反擊會受到很大的傷害，因此最好能利用防護，並從他人的攻擊範圍外攻擊。所有的河道點，其T值都不高，因此以魔法攻擊最有效果。

其中有「裝備」3口バテ・ロノ」的利道騎士，要是攻擊的人
一定會消耗其隱藏能力的攻擊，請多多注意

對道騎士最令人感到害怕的便是能夠使用鑄召術。由於鑄召術相當耗費BP值與行動力，因此邪道騎士只有1、2人時便不附帶。但若是當其3人以上就要注意了。

當敵人變為一塊時，即隨便足夠殺戮召喚，所以最好3

以氣合來防禦魔法

在這場戰鬥中使用攻擊魔法的敵人很多，但都不是沒有迴避的敵人。

歌」是紅使用廣告中的「概念」接合着「魔王攻擊遊戲」
 及其相關遊戲魔王攻擊之連續魅力的武裝。有從骨的概念變
 而來的「メトシス」及從レノスフル演變而來的「ケニ
 エ」為已經擁有新魅力的使用吧。

買之時，千萬不要靠近他們，可使用與對付哈拉丁的招搖騙子去揭發他們。



● 對調時人聚集在一起。當其聚集在一起時不妨採適攻佔等類之手段將其打散。

同樣的，當船人使用完這台設備，周圍船人的BPR值便會減少許多，因此使用將其影響匯入系統鎖



名称	规格	单位	数量	单价	合价	备注
水泥	42.5	m³	10	150	1500	
砂	中砂	m³	20	80	1600	
石子	4-8	m³	10	120	1200	
钢筋	12	kg	500	4.0	2000	
人工	综合	工日	100	100	10000	
材料费					15000	
人工费					10000	
管理费					1500	
利润					1500	
合计					28000	



創世紀戰爭

在「創世紀」中，天使們在他們的敵人之中，彼此為敵。拯救大家於是犧牲了生命，事到如今那
是留給「創世紀」的遺產嗎？還是「創世紀」的遺產？



與天使們的戰鬥

這場戰鬥是「創世紀」中，天使們之間的戰鬥。天使們在他們的敵人之中，彼此為敵。拯救大家於是犧牲了生命，事到如今那
是留給「創世紀」的遺產嗎？還是「創世紀」的遺產？

天使們在他們的敵人之中，彼此為敵。拯救大家於是犧牲了生命，事到如今那
是留給「創世紀」的遺產嗎？還是「創世紀」的遺產？

天使們在他們的敵人之中，彼此為敵。拯救大家於是犧牲了生命，事到如今那
是留給「創世紀」的遺產嗎？還是「創世紀」的遺產？

天使們在他們的敵人之中，彼此為敵。拯救大家於是犧牲了生命，事到如今那
是留給「創世紀」的遺產嗎？還是「創世紀」的遺產？



游 哈尼的鐮召喚

由於融人是大天使的親傳，因此每一條的能力值非常的
高，且魔法也比之前遇到的融人還強。

對於這些大天使最快的方法是利用路哈尼的錄音機。在戰場戰鬥中，可以穿上露比露比的鏈甲來進行召喚。在夢中，融入存活的機率很高。如果可能的話，不就在安斯爾雷達、凱爾畢達、悠達等一進入魔土或秘區內使用。因為這些人會使用他的魔力。因此若儘可能，在進入下個回合後便能召喚其他人物進入。相當重要。

匯和匯召喚的情況下，債可能在匯入效果範圍內便立刻使用，因為融方匯入效果範圍內的含意便是稅方也匯入融方的效果範圍內。若被融方捨棄使用，不傷及再匯入其他夥伴回匯。且

好好地利用静寂

若不能夠使用鑰匙喚的情況下，只好一個一個將敵人擊倒了，這時一定將已經使用「解震」也無法融入的B區，盡量將人集結使用魔法。設有2、3人以上無法融的話，便不擔心敵人會使用鑰匙召喚了。儘可能的話，將冰結結的目標設定在「安那斯魯普」、「凱爾薩爾」、「慈溫」人身上。只曉得其中一人有兩道結，儘可能施咒將其其他人回復非常麻煩。

在戰前時期有シルバーボウの語，不過因其變成「靜寂」之隱蔽能力的「フラウロス」且讀比利柏裝備較好，因此可假時更結語人，非常具有效果。

不管甚麼工作都盡能力，認真認真注意其效率的持續時間

將敵人一個個引誘出來

在戰鬥時，被攻擊的敵人與攻擊的角色會有互相靠近的特
色，利用這種特色可以使過關更迅速。

首先可先派出便服或荷裝攻擊的比利伯。先攻擊一個敵人，接著該攻擊的敵人便會往前進。在我方攻擊之後可假裝往後退。當敵人靠近我方時便可將其包圍，並持續壓迫其打倒。

當敵人少了一個之後便無法再使用詔召喚了。且圖比札和攻擊也有一個好處，那就是牠也能使用「フラウロス」的煙龍能力「轉寫」來連結敵人的HP值。

於是若比利時受到敵人的壓迫攻擊，所受的傷害便會相當嚴

若不章有1人死滅了，那麼所需要的印信便不夠了。更不可輕信奸細召喚啦！所以一定要搶先下手。

在經召喚使用過後，剩餘的IP值很少，因此好像

什麼事也無法做了。不妨利用回禮類的消耗品來回復吧。



當慶典結束之後，並不代表就不會受到敵人的誣言攻擊。

再叮嚀玩家一次：若使用廢古攻擊時，一定要確實將每一個人都打倒，因為只要留下任何一人，都將使清凱門情況變得更為



量，所以當其IP值已所剩不多時，不該讓其裝備上ホーノ，以「精神」來回復HP。



姓名	性别	年龄	职业	住址	联系电话	备注
李明	男	35	教师	XX市XX区XX路XX号	138XXXXXXX	
张华	女	28	医生	XX市XX区XX路XX号	139XXXXXXX	
王强	男	42	工程师	XX市XX区XX路XX号	137XXXXXXX	
陈伟	男	30	程序员	XX市XX区XX路XX号	136XXXXXXX	
刘芳	女	25	护士	XX市XX区XX路XX号	135XXXXXXX	
赵刚	男	38	经理	XX市XX区XX路XX号	134XXXXXXX	
孙丽	女	22	学生	XX市XX区XX路XX号	133XXXXXXX	
周敏	女	33	会计	XX市XX区XX路XX号	132XXXXXXX	
吴昊	男	27	设计师	XX市XX区XX路XX号	131XXXXXXX	
郑宇	男	31	销售	XX市XX区XX路XX号	130XXXXXXX	



BLACK MATRIX

「只有那些能到主教堂的面前，教皇說：女兒猶是梅菲特所轉生的，而自己則是「沒有父親的人類」，而主人則是教皇與梅菲特所生的女兒」



大天使們的靈魂

在他們聖潔的靈魂中，也充滿了戰爭的衝動。教皇的安眠處，
在教堂的地下。這座教堂，會隨著「聖王」的誕生而消失。
在教堂的地下，教皇的靈魂，被安眠在他們所訂定的「聖王」的
「聖王」的靈魂，被安眠在他們所訂定的「聖王」的
「聖王」的靈魂，被安眠在他們所訂定的「聖王」的
「聖王」的靈魂，被安眠在他們所訂定的「聖王」的

界的身來，這座教堂，
是



破壞封印

在這個世界上，他不曾見到任何的人，但是他們卻真的存在。直到
「聖王」的誕生，這座教堂，

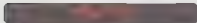
「聖王」的誕生，這座教堂，
「聖王」的誕生，這座教堂，
「聖王」的誕生，這座教堂，
「聖王」的誕生，這座教堂，





所有「MOTHER」秘寶

當玩家過完所有「METAL MAX」的關卡後，稱號是玩家很難不去注意的，另外，如難易度等完全不同的「進階模式」也是「M」世界中隱藏的秘寶，在過關時所有與「稱號」有關的條件（普通模式及進階模式的不計點等）將於以下說明。玩家也能順便窺見「M」世界



過了第10章的最終戰鬥後，就是玩家們所期望的結局了，在結局的最後會表示出「稱號」畫面。對於玩家遊戲的內容評價將以「稱號」來代表，稱號的變化條件會隨著玩家自己角色的方式或戰鬥結果等而反映出來。



RANK
遊戲中最高級的戰鬥結果
→All敵全滅
經過時間
遊戲中，戰鬥時間計算的
時間
「MOTHER」系列
「MOTHER」系列
「MOTHER」系列

在普通模式中通常只能得到「MOTHER」的稱號，其他的「稱號」是進階模式中特有的權利。



你這位進階模式的玩家，只要在起始畫面上選擇「NEW GAME」，接著再選擇「ADVANCED」即可。這是比普通模式難易度還要高的模式，所以在普通模式中所無法獲得道具或許多沒有出現的要素，都會在此出現。右方所記載的是一些與普通模式的數值不同點，當你過完普通模式後，根本無法體驗到這個遊戲的樂趣，如果你想向更高的遊戲樂趣挑戰的話，便一定要試試「進階模式」。

隱藏能力值

隱藏能力值

除了STR、INT、DEX、VIT這四項能力值外，還有所謂的隱藏能力值。這些隱藏能力值與對應的隱藏能力值有關，雖然看不出有何變化，但是只要數值一上昇，則其對應的能力值也會跟著產生變化。最大的數值為255點。沒有隱藏能力的2倍。隱藏能力的境界方法可參考右方的「數值上升條件」。另外，隱藏能力的數值只能持續到255點，便不會再增加。

全稱號名稱

METATRON メタトロン	BEELZEBUBU ベルゼブブ
MICHAEL ミカエル	LILITH リリス
RAPHAEL ラファエル	ALASTOR アラストール
URIEL ウリエル	MOLOCH モーロケ
RAGUEL ラグエル	BELPHEGOR ベルフェゴール
SARIEL サリエル	BEHEMOTH ベヘモット

與普通模式的不同點

- 在自由戰鬥時獲得的經驗值與普通模式的10分之1。
- 有許多在普通模式中無法獲得、各式各樣的道具存在。
- 在第5章的食堂付了3000金幣吃「綠草」或為伙伴之後，便能具有看見隱藏能力值的特殊能力。變為覺醒隱藏能力值。只要在敵對畫面按「Z」鍵即可。只是若覺醒隱藏能力值。在戰鬥時刻一定無法覺醒隱藏能力值。
- 在普通模式中，10章的最終戰鬥所持有的「MOTHER」秘寶，將會在進階模式中出現。

隱藏能力值

- STR隱藏能力值 當角色攻擊時，計算「攻擊值不利」時。
- INT隱藏能力值 當角色使用魔法攻擊時，計算「攻擊值不利」時。
- DEX隱藏能力值 當角色逃避時，計算「回避成功時」。
- VIT隱藏能力值 當角色受到傷害時，計算「回避成功時」。



二、设计人要求

设计人要求

设计人要求

设计人要求

设计人要求

資料篇



DATA

[illegible]

名前	属性	HP	MP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	速度
カビノット	STR+6 DEX+5	100	0	10	0	10	0	100
カビノット	STR+12 DEX+10	150	0	15	0	15	0	150
カビノット	STR+18 DEX+15	200	0	20	0	20	0	200
カビノット	STR+24 DEX+20	250	0	25	0	25	0	250
カビノット	STR+30 DEX+25	300	0	30	0	30	0	300
カビノット	STR+36 DEX+30	350	0	35	0	35	0	350
カビノット	STR+42 DEX+35	400	0	40	0	40	0	400
カビノット	STR+48 DEX+40	450	0	45	0	45	0	450
カビノット	STR+54 DEX+45	500	0	50	0	50	0	500
カビノット	STR+60 DEX+50	550	0	55	0	55	0	550
カビノット	STR+66 DEX+55	600	0	60	0	60	0	600
カビノット	STR+72 DEX+60	650	0	65	0	65	0	650
カビノット	STR+78 DEX+65	700	0	70	0	70	0	700
カビノット	STR+84 DEX+70	750	0	75	0	75	0	750
カビノット	STR+90 DEX+75	800	0	80	0	80	0	800
カビノット	STR+96 DEX+80	850	0	85	0	85	0	850
カビノット	STR+102 DEX+85	900	0	90	0	90	0	900
カビノット	STR+108 DEX+90	950	0	95	0	95	0	950
カビノット	STR+114 DEX+95	1000	0	100	0	100	0	1000
カビノット	STR+120 DEX+100	1050	0	105	0	105	0	1050
カビノット	STR+126 DEX+105	1100	0	110	0	110	0	1100
カビノット	STR+132 DEX+110	1150	0	115	0	115	0	1150
カビノット	STR+138 DEX+115	1200	0	120	0	120	0	1200
カビノット	STR+144 DEX+120	1250	0	125	0	125	0	1250
カビノット	STR+150 DEX+125	1300	0	130	0	130	0	1300
カビノット	STR+156 DEX+130	1350	0	135	0	135	0	1350
カビノット	STR+162 DEX+135	1400	0	140	0	140	0	1400
カビノット	STR+168 DEX+140	1450	0	145	0	145	0	1450
カビノット	STR+174 DEX+145	1500	0	150	0	150	0	1500
カビノット	STR+180 DEX+150	1550	0	155	0	155	0	1550
カビノット	STR+186 DEX+155	1600	0	160	0	160	0	1600
カビノット	STR+192 DEX+160	1650	0	165	0	165	0	1650
カビノット	STR+198 DEX+165	1700	0	170	0	170	0	1700
カビノット	STR+204 DEX+170	1750	0	175	0	175	0	1750
カビノット	STR+210 DEX+175	1800	0	180	0	180	0	1800
カビノット	STR+216 DEX+180	1850	0	185	0	185	0	1850
カビノット	STR+222 DEX+185	1900	0	190	0	190	0	1900
カビノット	STR+228 DEX+190	1950	0	195	0	195	0	1950
カビノット	STR+234 DEX+195	2000	0	200	0	200	0	2000
カビノット	STR+240 DEX+200	2050	0	205	0	205	0	2050
カビノット	STR+246 DEX+205	2100	0	210	0	210	0	2100
カビノット	STR+252 DEX+210	2150	0	215	0	215	0	2150
カビノット	STR+258 DEX+215	2200	0	220	0	220	0	2200
カビノット	STR+264 DEX+220	2250	0	225	0	225	0	2250
カビノット	STR+270 DEX+225	2300	0	230	0	230	0	2300
カビノット	STR+276 DEX+230	2350	0	235	0	235	0	2350
カビノット	STR+282 DEX+235	2400	0	240	0	240	0	2400
カビノット	STR+288 DEX+240	2450	0	245	0	245	0	2450
カビノット	STR+294 DEX+245	2500	0	250	0	250	0	2500
カビノット	STR+300 DEX+250	2550	0	255	0	255	0	2550
カビノット	STR+306 DEX+255	2600	0	260	0	260	0	2600
カビノット	STR+312 DEX+260	2650	0	265	0	265	0	2650
カビノット	STR+318 DEX+265	2700	0	270	0	270	0	2700
カビノット	STR+324 DEX+270	2750	0	275	0	275	0	2750
カビノット	STR+330 DEX+275	2800	0	280	0	280	0	2800
カビノット	STR+336 DEX+280	2850	0	285	0	285	0	2850
カビノット	STR+342 DEX+285	2900	0	290	0	290	0	2900
カビノット	STR+348 DEX+290	2950	0	295	0	295	0	2950
カビノット	STR+354 DEX+295	3000	0	300	0	300	0	3000
カビノット	STR+360 DEX+300	3050	0	305	0	305	0	3050
カビノット	STR+366 DEX+305	3100	0	310	0	310	0	3100
カビノット	STR+372 DEX+310	3150	0	315	0	315	0	3150
カビノット	STR+378 DEX+315	3200	0	320	0	320	0	3200
カビノット	STR+384 DEX+320	3250	0	325	0	325	0	3250
カビノット	STR+390 DEX+325	3300	0	330	0	330	0	3300
カビノット	STR+396 DEX+330	3350	0	335	0	335	0	3350
カビノット	STR+402 DEX+335	3400	0	340	0	340	0	3400
カビノット	STR+408 DEX+340	3450	0	345	0	345	0	3450
カビノット	STR+414 DEX+345	3500	0	350	0	350	0	3500
カビノット	STR+420 DEX+350	3550	0	355	0	355	0	3550
カビノット	STR+426 DEX+355	3600	0	360	0	360	0	3600
カビノット	STR+432 DEX+360	3650	0	365	0	365	0	3650
カビノット	STR+438 DEX+365	3700	0	370	0	370	0	3700
カビノット	STR+444 DEX+370	3750	0	375	0	375	0	3750
カビノット	STR+450 DEX+375	3800	0	380	0	380	0	3800
カビノット	STR+456 DEX+380	3850	0	385	0	385	0	3850
カビノット	STR+462 DEX+385	3900	0	390	0	390	0	3900
カビノット	STR+468 DEX+390	3950	0	395	0	395	0	3950
カビノット	STR+474 DEX+395	4000	0	400	0	400	0	4000
カビノット	STR+480 DEX+400	4050	0	405	0	405	0	4050
カビノット	STR+486 DEX+405	4100	0	410	0	410	0	4100
カビノット	STR+492 DEX+410	4150	0	415	0	415	0	4150
カビノット	STR+498 DEX+415	4200	0	420	0	420	0	4200
カビノット	STR+504 DEX+420	4250	0	425	0	425	0	4250
カビノット	STR+510 DEX+425	4300	0	430	0	430	0	4300
カビノット	STR+516 DEX+430	4350	0	435	0	435	0	4350
カビノット	STR+522 DEX+435	4400	0	440	0	440	0	4400
カビノット	STR+528 DEX+440	4450	0	445	0	445	0	4450
カビノット	STR+534 DEX+445	4500	0	450	0	450	0	4500
カビノット	STR+540 DEX+450	4550	0	455	0	455	0	4550
カビノット	STR+546 DEX+455	4600	0	460	0	460	0	4600
カビノット	STR+552 DEX+460	4650	0	465	0	465	0	4650
カビノット	STR+558 DEX+465	4700	0	470	0	470	0	4700
カビノット	STR+564 DEX+470	4750	0	475	0	475	0	4750
カビノット	STR+570 DEX+475	4800	0	480	0	480	0	4800
カビノット	STR+576 DEX+480	4850	0	485	0	485	0	4850
カビノット	STR+582 DEX+485	4900	0	490	0	490	0	4900
カビノット	STR+588 DEX+490	4950	0	495	0	495	0	4950
カビノット	STR+594 DEX+495	5000	0	500	0	500	0	5000
カビノット	STR+600 DEX+500	5050	0	505	0	505	0	5050
カビノット	STR+606 DEX+505	5100	0	510	0	510	0	5100
カビノット	STR+612 DEX+510	5150	0	515	0	515	0	5150
カビノット	STR+618 DEX+515	5200	0	520	0	520	0	5200
カビノット	STR+624 DEX+520	5250	0	525	0	525	0	5250
カビノット	STR+630 DEX+525	5300	0	530	0	530	0	5300
カビノット	STR+636 DEX+530	5350	0	535	0	535	0	5350
カビノット	STR+642 DEX+535	5400	0	540	0	540	0	5400
カビノット	STR+648 DEX+540	5450	0	545	0	545	0	5450
カビノット	STR+654 DEX+545	5500	0	550	0	550	0	5500
カビノット	STR+660 DEX+550	5550	0	555	0	555	0	5550
カビノット	STR+666 DEX+555	5600	0	560	0	560	0	5600
カビノット	STR+672 DEX+560	5650	0	565	0	565	0	5650
カビノット	STR+678 DEX+565	5700	0	570	0	570	0	5700
カビノット	STR+684 DEX+570	5750	0	575	0	575	0	5750
カビノット	STR+690 DEX+575	5800	0	580	0	580	0	5800
カビノット	STR+696 DEX+580	5850	0	585	0	585	0	5850
カビノット	STR+702 DEX+585	5900	0	590	0	590	0	5900
カビノット	STR+708 DEX+590	5950	0	595	0	595	0	5950
カビノット	STR+714 DEX+595	6000	0	600	0	600	0	6000
カビノット	STR+720 DEX+600	6050	0	605	0	605	0	6050
カビノット	STR+726 DEX+605	6100	0	610	0	610	0	6100
カビノット	STR+732 DEX+610	6150	0	615	0	615	0	6150
カビノット	STR+738 DEX+615	6200	0	620	0	620	0	6200
カビノット	STR+744 DEX+620	6250	0	625	0	625	0	6250
カビノット	STR+750 DEX+625	6300	0	630	0	630	0	6300
カビノット	STR+756 DEX+630	6350	0	635	0	635	0	6350
カビノット	STR+762 DEX+635	6400	0	640	0	640	0	6400
カビノット	STR+768 DEX+640	6450	0	645	0	645	0	6450
カビノット	STR+774 DEX+645	6500	0	650	0	650	0	6500
カビノット	STR+780 DEX+650	6550	0	655	0	655	0	6550
カビノット	STR+786 DEX+655	6600	0	660	0	660	0	6600
カビノット	STR+792 DEX+660	6650	0	665	0	665	0	6650
カビノット	STR+798 DEX+665	6700	0	670	0	670	0	6700
カビノット	STR+804 DEX+670	6750	0	675	0	675	0	6750
カビノット	STR+810 DEX+675	6800	0	680	0	680	0	6800
カビノット	STR+816 DEX+680	6850	0	685	0	685	0	6850
カビノット	STR+822 DEX+685	6900	0	690	0	690	0	6900
カビノット	STR+828 DEX+690	6950	0	695	0	695	0	6950
カビノット	STR+834 DEX+695	7000	0	700	0	700	0	7000
カビノット	STR+840 DEX+700	7050	0	705	0	705	0	7050
カビノット	STR+846 DEX+705	7100	0	710	0	710	0	7100
カビノット	STR+852 DEX+710	7150	0	715	0	715	0	7150
カビノット	STR+858 DEX+715	7200	0	720	0	720	0	7200
カビノット	STR+864 DEX+720	7250	0	725	0	725	0	7250
カビノット	STR+870 DEX+725	7300	0	730	0	730	0	7300
カビノット	STR+876 DEX+730	7350	0	735	0	735	0	7350
カビノット	STR+882 DEX+735	7400	0	740	0	740	0	7400
カビノット	STR+888 DEX+740	7450	0	745	0	745	0	7450
カビノット	STR+894 DEX+745	7500	0	750	0	750	0	7500
カビノット	STR+900 DEX+750	7550	0	755	0	755	0	7550
カビノット	STR+906 DEX+755	7600	0	760	0	760	0	7600
カビノット	STR+912 DEX+760	7650	0	765	0	765	0	7650
カビノット	STR+918 DEX+765	7700	0	770	0	770	0	7700
カビノット	STR+924 DEX+770	775						

種別	名前	属性	HP	MP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	速度	特殊能力
基本 属性	デルフィナアス	STR+15, DEX+5	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ヴァリアス	STR+30, VIT+8	250	280	120	120	120	120	120	物理攻撃力+20%
	ゴリアス	STR+51, DEX+30	300	320	150	150	150	150	150	物理攻撃力+30%
	スピア	STR+8	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
格闘 属性	グレイブ	STR+9	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	トライデント	STR+15	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
魔法 属性	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
物理 属性	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
魔法 属性	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
物理 属性	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
魔法 属性	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ハルバート	STR+18	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%
	ルネシア	STR+21	200	240	100	100	100	100	100	物理攻撃力+10%

[illegible]

名前	ステータス	得意技	得意技の威力	得意技の威力	得意技の威力
コルビー	STR+12 DEF+20	オフビ アタック アタック アタック	100 100 100	100 100 100	100
トビー	STR+18 DEF+35	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
アキバ	STR+27 DEF+35	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+3	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+5	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+12	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+8	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+8 DEF+10	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+24 DEF+30	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100
ミカ	STR+0	セー セー セー	100 100 100	100 100 100	100

名前	ステータス	得意技	得意技の威力
ミカ	STR+0	セー	100
ミカ	STR+12	セー	100
ミカ	STR+15	セー	100
ミカ	STR+18	セー	100
ミカ	STR+21	セー	100
ミカ	STR+27	セー	100
ミカ	STR+30	セー	100
ミカ	STR+33 DEF+10	セー	100
ミカ	STR+36	セー	100
ミカ	STR+39	セー	100
ミカ	STR+42	セー	100
ミカ	STR+45 DEF+30	セー	100
ミカ	STR+48	セー	100
ミカ	STR+51	セー	100
ミカ	STR+54	セー	100
ミカ	STR+57	セー	100
ミカ	STR+60	セー	100
ミカ	STR+63	セー	100
ミカ	STR+66	セー	100
ミカ	STR+69	セー	100
ミカ	STR+72	セー	100
ミカ	STR+75	セー	100
ミカ	STR+78	セー	100
ミカ	STR+81	セー	100
ミカ	STR+84	セー	100
ミカ	STR+87	セー	100
ミカ	STR+90	セー	100
ミカ	STR+93	セー	100
ミカ	STR+96	セー	100
ミカ	STR+99	セー	100
ミカ	STR+102	セー	100
ミカ	STR+105	セー	100
ミカ	STR+108	セー	100
ミカ	STR+111	セー	100
ミカ	STR+114	セー	100
ミカ	STR+117	セー	100
ミカ	STR+120	セー	100

完全資料搜秘・詳盡資料大公開！

- 從基本系統到應用戰術、技巧徹底解說！
- 輔助角色成爲 伙伴的方法、劇情分歧點解說、登場敵人詳細情報、地圖攻略，資料應有盡有。
- 武器覺醒能力值與隱藏效果徹底解析，資料充實度100%。
- 內附金手指。

定價260元

